

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**CARLOS CESAR DOMINGOS DO AMARAL**

**LUTA LIVRE E AS INOVAÇÕES NARRATIVAS NO  
ESPETÁCULO DE PRO-WRESTLING NO BRASIL**

**São Caetano do Sul  
2016**

**CARLOS CESAR DOMINGOS DO AMARAL**

**LUTA LIVRE E AS INOVAÇÕES NARRATIVAS NO  
ESPETÁCULO DE PRO-WRESTLING NO BRASIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação e Inovação

Linha de pesquisa: Linguagens na Comunicação:  
Mídias e Inovação.

Orientadora: Professora Doutora Regina Rossetti

**São Caetano do Sul  
2016**

## Ficha Catalográfica

A513l

Amaral, Carlos Cesar Domingos do  
Luta Livre e as inovações narrativas no espetáculo de Pro-Wrestling no Brasil /  
Carlos Cesar Domingos do Amaral. -- São Caetano do Sul: USCS-Universidade  
Municipal de São Caetano do Sul, 2016.  
112 f.

Orientadora: Profa. Dra. Regina Rossetti  
Dissertação (mestrado) - USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul,  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2016.

1. Comunicação. 2. Inovação. 3. Luta Livre no Brasil. 4. Pro-Wrestling. 5. Telecatch.  
I. Rossetti, Regina. II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de  
Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

**REITOR DA UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL**  
Prof. Dr. Marcos Sidnei Bassi

Pró-Reitora de Pós-graduação:  
Profa. Dra. Maria do Carmo Romeiro

Gestor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação:  
Profa. Dra. Priscila Ferreira Perazzo

Dissertação defendida e aprovada em 29/02/2016 pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dra. Regina Rossetti (orientadora)

Profa. Dr. João Batista Freitas Cardoso (USCS)

Prof. Dr. José Carlos Marques (UNESP)

## **Agradecimentos**

Primeiramente agradeço a Deus pela minha vida e todas as conquistas que recebo dia após dia. As dificuldades para chegar até aqui foram grandes, mas com essa força vindo do céu foi impossível não vencer. Muito Obrigado mesmo, Senhor!

Aos meus pais, Daltro e Mônica pelo amor incondicional, o apoio, as palavras motivadoras e a torcida que sempre me fizeram seguir em frente e buscar a realização dos meus sonhos. Por me mostrarem que as dificuldades podem ser destruídas com muito empenho e amor, além de mesmo estarmos separados pela distância entre Uberaba - MG e São Paulo – SP continuamos em uma mesma conexão. Até assistir Luta Livre comigo já fizeram, além de aprender um pouco sobre tudo isso que escrevo. Obrigado por sonharem comigo!

Aos nossos animais, mas que sempre foram tratados como filhos e netos, Tati, Arthur (in memorium) e Timãozinho (in memorium) respectivamente. Por todo o carinho extremo de deixar nossas vidas melhores e também um pouco mais tristes, após as repentinas partidas de Arthur e Timãozinho para o céu dos animais. Obrigado por sempre me sentir querido ao estar com vocês!

Obrigado aos familiares e amigos espalhados pelo Brasil que sempre mandaram boas energias para que o meu sucesso viesse a acontecer. Que as vitórias também aconteçam em suas vidas.

A toda a equipe do Dr. Hansen e a Casa de Fraternidade São Francisco de Assis pelo carinho e ajuda a mim e meus pais. Enxerguei um novo mundo ao voltar a frequentar esse local maravilhoso.

A USCS por oferecer o Mestrado em Comunicação e assim por meus méritos desempenhar uma boa pesquisa, mas isso aconteceu também pela boa infraestrutura que me foi dada nesse recinto. Que essa instituição continue prosperando e que logo se abra o doutorado em nossa área.

A todos os professores do Mestrado em Comunicação, por suas dicas e críticas em nossas pesquisas, assim podemos enxergar outros pontos não explorados, como também mostrar a eles do por que fazemos determinadas escolhas. Posso até discordar de algumas formas de metodologia, mas sei que são boas pessoas e no fim é isso que importa. Um agradecimento especial a Regina Rossetti que foi a minha orientadora. Obrigado por aceitar a ser a minha “treinadora” nessa luta e dessa forma poder desempenhar, a meu ver, uma excelente pesquisa. Que Deus possa te dar muitas coisas boas, pois sempre foi de muita

atenção e tratamento impecável comigo. Agradeço pelas palavras de incentivo e as orientações que me foram passadas, sem dúvida aprendi muito.

A toda a turma de Mestrado que tive o prazer de conhecer e me tornar amigo, pelas risadas, companheirismo e dificuldades que passamos juntos. Sei que sou muito querido por todos e isso me alegra demais. Que o caminho rumo a mais conquistas se torne rotina. Aprendi lições para a vida inteira. Marion e João me mostraram que podemos ainda acreditar nas pessoas, mostrar nossas angústias e mesmo assim darmos boas risadas de tudo isso, além do ombro amigo nas horas mais complicadas. Clovis, Ieda, Odenir, Marcelo, Nilton, Paulo, Sueli, Ana Paula e José Luiz me fizeram entender que a luta dos outros também é muito importante e que aquilo que estiver ao nosso alcance para ajudar deve ser feito. O mundo gira e uma hora somos nós quem recebe ajuda. Nunca me esquecerei de vocês, espero que mantenhamos contato.

A Capes pela bolsa de estudos no segundo ano do mestrado, isso me possibilitou muitas coisas boas, agradeço infinitamente por esse auxílio e tudo o que ocorreu após isso. Mais uma prova do valor imenso em se estudar a Luta Livre.

Obrigado a todas as equipes de Luta Livre do Brasil pela gentileza, companheirismo e educação ao tratar sobre esse esporte de entretenimento em minhas visitas, assim como os papos pela internet, com as equipes que não pude conhecer pessoalmente. Que o destino seja gratificante a vocês e assim o topo seja à base do sucesso das federações. Talento e força de vontade existem de sobra.

## Resumo

A Luta Livre surge em 1920 nos EUA, este estilo de esporte de entretenimento chega ao Brasil e faz sucesso nos meios de comunicação brasileiros com o nome de Telecatch. Os anos de 1960 até 1980 são os “anos de ouro” da modalidade. O objetivo principal desta pesquisa foi conhecer as inovações qualitativas na construção dos personagens desse espetáculo esportivo. Justificando-se sua elaboração pela falta de estudos sobre o tema e por sua significação como entretenimento que disputou com o futebol e o boxe pelo posto de esporte número um no país. Os métodos utilizados foram: pesquisa de natureza qualitativa em nível exploratório, método de abordagem indutivo, análise de conteúdo, método observacional, revisão bibliográfica, pesquisa documental, entrevista em profundidade aberta. Esporte de Entretenimento foi o conceito desenvolvido para o Pro-Wrestling após revisão de bibliografia, pois o mesmo não se enquadrava nas denominações de esporte, contudo o ato de ser um atleta, treinos, repetições dos movimentos são elementos pertencentes ao que a prática esportiva prega. Atualmente, 18 equipes brasileiras espalhadas pelo país praticam esse esporte que mistura combates e performances. As inovações encontradas partem das criações dos personagens advindas dos próprios lutadores, sendo vestimentas e acessórios como parte dos elementos que simbolizam o bem e o mal, além da participação feminina nas lutas, construção de rivalidades, criação de produtos e uso de mídias sociais. Entende-se ao final desta pesquisa a imensa importância em se debater a Luta Livre, desde o resgate do passado até trazer à tona aqueles que ainda persistem nesse campo. Por fim o espaço para obras nessa temática é grande, dando a possibilidade de novos estudos.

**Palavras-chaves:** Comunicação; Inovação; Luta Livre no Brasil; *Pro-Wrestling*; *Telecatch*.



## **Abstract**

The Wrestling came in 1920 in the USA, this entertainment sport style arrives in Brazil and is successful in the Brazilian media with the name of Telecatch. The years 1960 to 1980 are the "golden years" of the sport. The main objective of this research was to understand the qualitative innovations in the construction of the characters of this sporting spectacle. It is justified its preparation by the lack of studies on the subject and its significance as an attraction in which competed with football and boxing out for number one sports station in the country. Some of the methods used were qualitative research in exploratory level, inductive approach method, content analysis, observational method, literature review, document research, in-depth interview opened. Entertainment Sport was the concept developed for the Pro-Wrestling after literature review, because it did not fit the sport of denominations, but the act of being an athlete, training, repetitions of movements are elements belonging to the sports practice preaches. Currently 18 Brazilian teams around the country practice this sport that combines fighting and performances. The innovations found depart the creations of the characters that come of their own fighters, with garments and accessories as part of the elements that symbolize good and evil. Besides the female participation in the struggles, building rivalries, product creation and use of social media. It means the end of this survey the immense importance in the struggle Wrestling, from the rescue of the past to bring up those who still persist in this field. Finally the space to work on this theme is great, giving the possibility of new studies.

**Keywords:** Communication; Innovation; Wrestling in Brazil; *Pro-Wrestling*; *Telecatch*.

## Lista de gráficos, tabelas, figuras e/ou quadros

Figura 1 – Luta no estilo <i>Pankration</i> .....	20
Figura 2 – <i>Telecatch</i> junto de outras modalidades de Esporte.....	51
Figura 3 – Anúncio veiculado em jornal impresso sobre <i>Telecatch</i> .....	53
Figura 4 – A Abiraluli de Trovão busca explorar o <i>Telecatch</i> assim como era em 1960....	60
Figura 5 – ABW aposta na criatividade para vestir os personagens.....	62
Figura 6 – BWA busca valorizar a Luta Livre.....	64
Figura 7 – BWF busca levar a Luta Livre onde ela está esquecida.....	66
Figura 8 – CFW é a única equipe brasileira que produz conteúdos inéditos toda semana.	68
Figura 9 – CWL leva a Luta Livre na Baixada Santista.....	69
Figura 10 – Equipe Nino Mercury já foi centro de treinamento de diversos atletas da Luta Livre.....	70
Figura 11 – EWF na busca de apresentar a Luta Livre no Sul do Brasil.....	71
Figura 12 – A Fill implementa a justiça nas histórias.....	73
Figura 13 – GDR se proclama Sinônimo de Luta Livre no Brasil.....	75
Figura 14 – A PWC é a mais jovem equipe do Brasil.....	76
Figura 15 – Reis do Ringue preservam as raízes do <i>Telecatch</i> .....	77
Figura 16 – SWU na busca da modernização da Luta Livre.....	79
Figura 17 – TWF trabalhando pela honra do <i>Pro-Wrestling</i> .....	80
Figura 18 – Os vilões do <i>Telecatch</i> : Dor e Maldade eram suas especialidades.....	83
Figura 19 – Os Heróis do <i>Telecatch</i> : Justiça com as próprias mãos.....	84
Figura 20 – Álbum de figurinhas aproximava os fãs de seus ídolos.....	85
Figura 21 – A Luta Livre no Brasil possui novos heróis.....	88
Figura 22 – A Maldade também possui novas faces.....	89
Figura 23 – <i>Tweeners</i> , os que defendem a si mesmo.....	90
Figura 24 – O bem e o mal sobre máscaras.....	91
Figura 25 – Os produtos da Luta Livre no Brasil.....	95
Figura 26 – A Luta Livre brasileira também é feita por Mulheres.....	97

## Sumário

<b>1 Introdução.....</b>	<b>13</b>
1.1 Origem do estudo.....	13
1.2 Problema.....	14
1.3 Objetivo.....	15
1.3.1 Objetivo Principal.....	15
1.3.2 Objetivos Secundários.....	15
1.4 Justificativa do estudo.....	15
1.5 Método.....	16
1.6 Delimitação do estudo.....	18
1.7 Vinculação à Linha de Pesquisa.....	18
<b>2 Luta Livre: definições, história e conceito.....</b>	<b>20</b>
2.1 A Luta.....	20
2.1.1 Origens da Luta.....	20
2.1.1.1 <i>Pro-Wrestling</i> nos EUA.....	23
2.1.1.2 <i>Puropesu</i> nos Japão.....	31
2.1.1.3 <i>Lucha Libre</i> no México.....	32
2.2 O Contexto atual da Luta Livre.....	36
2.3 Reflexões Teóricas.....	40
2.3.1 Luta em Foucault.....	40
2.3.2 <i>Telecatch</i> em Barthes.....	41
2.3.3 Espetáculo em Debord.....	42
2.4 Luta Livre Profissional e o Esporte.....	43
<b>3 Luta Livre no Brasil: do <i>Telecatch</i> ao <i>Pro-Wrestling</i>.....</b>	<b>51</b>
3.1 Origens do <i>Telecatch</i> no Brasil.....	51
3.2 <i>Telecatch</i> na Mídia Impressa e TV Brasileira.....	52
3.3 Luta Livre Brasileira na contemporaneidade: Federações e Academias.....	58
3.3.1 Abiraluli – A Trupe do Trovão.....	58
3.3.2 ABW – <i>Action Backyard Wrestling</i> .....	61
3.3.3 Acrobatas do Ring.....	62
3.3.4 BWA – <i>Brazilian Wrestling Alliance</i> .....	63
3.3.5 BWF – <i>Brazilian Wrestling Federation</i> .....	64
3.3.6 CFW – <i>Crazy Freestyle Wrestling</i> .....	66
3.3.7 CWL – Companhia de <i>Wrestling</i> do Litoral.....	68
3.3.8 Equipe Nino Mercury.....	69
3.3.9 EWF – <i>Extreme Wrestling Force</i> .....	70
3.3.10 FILL – Federação Internacional de Luta Livre.....	71
3.3.11 GDR – Gigantes do Ringue.....	73
3.3.12 PWC – <i>Pro Wrestling Curitiba</i> .....	75
3.3.13 Reis do Ringue.....	76
3.3.14 SWU – <i>South Wrestling Union</i> .....	77
3.3.15 TWF – <i>Total Wrestling Federation</i> .....	78
<b>4 Luta Livre no Brasil: inovações nas narrativas do combate constante entre Vilões e Heróis.....</b>	<b>81</b>
4.1 A Construção dos Personagens nas Narrativas de Combate entre o bem e o mal no <i>Telecatch</i> : Composição de Atitudes e Vestimentas.....	81
4.2 A construção dos personagens nas narrativas de combate entre o bem e o mal no <i>Pro-Wrestling</i> do Brasil atual: Composição de Atitudes e Vestimentas.....	87
4.2.1 Personagens típicos: <i>babyface</i> , <i>heel</i> e <i>tweener</i> .....	87

4.2.2 Figurino dos personagens: vestimentas e máscaras.....	90
4.2.3 Performance dos lutadores.....	92
4.3. Inovações no Espetáculo Esportivo da Luta Livre.....	93
4.3.1 Cenários diversificados.....	93
4.3.2 Consumo e marketing.....	94
4.3.3 Participação feminina.....	96
4.3.4 Inovações na construção dos personagens.....	97
4.3.5 Uso das Mídias Sociais.....	99
<b>5 Considerações finais.....</b>	<b>100</b>
<b>6 Referências.....</b>	<b>104</b>

## 1. Introdução

A Luta Livre foi um grande sucesso no Brasil nas décadas de 1960, 1970 e 1980 e na TV brasileira ficou conhecida como *Telecatch*. Entretanto, por imposição da ditadura militar acabou sendo afastada da mídia, isto porque a censura exigiu que as lutas fossem transmitidas pela TV em horário muito tarde da noite, o que diminuiu em muito a audiência e levou os patrocinadores a desistirem de investir nela. Mesmo assim, a Luta Livre ainda sobrevive no Brasil, existem diversas federações e academias que continuam levando essa prática esportiva e de entretenimento aos quatro cantos do país. Hoje a Luta Livre é conhecida mundialmente como *Pro-Wrestling*.

Em um todo a Luta Livre é o combate entre o bem e o mal, no qual os lutadores se enfrentam em combates dentro ou fora do ringue, o palco para as atuações não importa, o necessário é passar o entretenimento aos fãs que assistem ao espetáculo. Na época do *Telecatch* existiam diversos lutadores que simbolizavam as duas facetas. Entre os mocinhos que eram chamados de Limpos podemos destacar: Ted Boy Marino, Mister Argentina, Tigre Paraguaio, Ulisses e Hércules. Os malvados chamados de Sujos podem ser exemplificados por: Fantomas, King Kong, A Múmia, Trovão e Vingador.

O objetivo desta pesquisa é descobrir, por meio de comparação entre o passado do *Telecatch* e a realidade atual da Luta Livre no Brasil, o que mudou nas formas narrativas deste espetáculo, com foco na construção do personagem: seu figurino composto por vestimentas e máscaras, sua performance e gestos na luta, e seu papel no combate entre o bem e o mal. Além de listar as companhias que, atualmente, trabalham com essa prática esportiva de entretenimento. Para tanto, a metodologia envolve revisão bibliográfica, análise documental e entrevista com os presidentes das academias e federações de Luta Livre no Brasil.

### 1.1 Origem do Estudo

Para muitos é o amor pelas coisas que nos motivam a seguir determinado caminho e foi por essa paixão pelo esporte, principalmente o futebol que decidi fazer jornalismo, mas algo em mim sempre me fazia gostar de lutas. Jogos de videogame, então, só eram bons se eram de lutas. Comecei a acompanhar *Pro-Wrestling* em 2012 no canal esportivo brasileiro Esporte Interativo, onde os programas da WWE – *World Wrestling Entertainment*, *Raw* e *Smack Down* passavam as segundas e sextas, respectivamente. No início não era tão fã dos lutadores, achava estranho vê-los lutando em um ringue, sem luvas e calções de boxe, e

também assistia muito MMA (*Mixed Martial Arts*) na época, porém logo me acostumei a assistir e gostar do que via.

Terminei a graduação falando de futebol, pois a paixão pelo esporte foi algo que me fez seguir em frente junto aos estudos, mas a Luta Livre já era algo que estava no meu sangue e logo decidi que iria escrever algum trabalho sobre a WWE em minha pós-graduação em Jornalismo Esportivo. Assim, em abril de 2013 decidi que esse era o meu tema de TCC para a especialização. Após o levantamento da bibliografia vi que não existiam estudos suficientes na América Latina e isso me deixou motivado a seguir com a execução do trabalho, que foi avaliado com uma excelente nota. Foi como ganhar um cinturão de campeão.

Entrevistei gente que trabalhou na WWE que está aqui no Brasil, e também os brasileiros que narram nos EUA. Foi maravilhoso fazer tudo isso e notei que por aqui existiram grandes companhias e lutadores também. Então decidi escrever sobre a nossa realidade, pois mesmo não sendo tão desenvolvidos como os americanos, possivelmente ainda somos o quarto país a se fazer Luta Livre. Motivações não faltam para as federações daqui, além de ser algo inovador, pois tirando um almanaque que foi publicado em 2007, e que não é acadêmico, não há mais nada sobre esse tema. A intenção é fazer algo praticamente inédito, pesquisar nos mais distintos sites da internet, inclusive os estrangeiros, articular informações e entrevistar pessoas do meio, podendo contribuir na evolução do tema frente ao campo acadêmico.

Aos olhares do senso comum, possivelmente, meu trabalho pode ser considerado como apenas mais um em meio às produções acadêmicas, contudo venho fazendo um trabalho científico em todos os moldes necessários. Mas começo a ver um olhar diferente sobre isso, muita gente anda lembrando-se da época do *Telecatch* na TV e das boas recordações que aquilo proporcionava, assim vejo que posso minimizar ao máximo esse olhar duvidoso. Percebo diversos professores gostarem do que venho fazendo, com isso meu maior propósito é contribuir com a produção de conhecimento sobre o tema e trazer à tona diversas facetas que a Luta Livre permite expor.

## **1.2 Problema**

A partir da comparação entre o *Telecatch* e a realidade atual das academias, o objetivo desta pesquisa foi identificar quais foram as mudanças que ocorreram na construção do personagem: seu figurino – vestimentas e máscaras, sua performance, gestos na luta e seu papel no combate entre o bem e o mal. Além de fazer um levantamento das principais

companhias que, atualmente, trabalham com essa prática esportiva de entretenimento. Assim, esta pesquisa responde a seguinte pergunta problema: Quais foram às inovações qualitativas na construção dos personagens participantes dos espetáculos de Luta Livre do Brasil, dos anos do *Telecatch* para o *Pro-Wrestling*?

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo principal**

O objetivo principal desta pesquisa foi identificar as inovações qualitativas existentes na construção dos personagens presentes nos espetáculos de Luta Livre do Brasil. Analisamos as mudanças em seu figurino composto por vestimentas e máscaras, em sua performance e gestos na luta, que contribuem para narrar a história do combate entre o bem e o mal e entreter o público. A identificação das inovações foi feita por meio da comparação entre as narrativas do início do *Telecatch* no Brasil e as atuais.

#### **1.3.2 Objetivos secundários**

- Identificar os personagens nas narrativas televisivas do *Telecatch* nas décadas de 1960, 1970 e 1980, descrevendo suas características, figurinos e performances.
- Identificar os personagens existentes nos espetáculos de Luta Livre atuais, descrevendo suas características, figurinos e performances.
- Realizar um levantamento das principais companhias que, atualmente, trabalham com essa prática esportiva de entretenimento. Assim será conhecida a construção dos personagens atuais.

### **1.4 Justificativa**

O Brasil está em evidência no cenário esportivo mundial em função das realizações da Copa do Mundo e das Olimpíadas. A Luta Livre foi um dos grandes esportes que figuraram junto do futebol como o esporte número um da nação, porém muita coisa mudou e essa modalidade está sem tanta evidência como foi nos anos de 1960 até 1980 e parte dos anos 1990 e 2000. No meio acadêmico é notório que há estudos insuficientes no Brasil sobre o tema, limitando-se a um almanaque e alguns artigos científicos.

A contribuição acadêmica fica a cargo de resgatar, listar e publicar a história da Luta Livre visto ser um tema que ainda não foi abordado com o valor que merece a prática esportiva e de espetáculo junto à academia. Isso é importante porque atualmente os estudos ligados a esporte na área de Comunicação é ligada apenas ao futebol.

É preciso levar à sociedade estudos como este, pois os brasileiros conhecem mais o que acontece no estrangeiro do que se é trabalhado por aqui. Além daqueles que possuem memória do que acontecia nos anos de 1980 e que depois do contrato com a TV acabou possivelmente não acompanharam mais nada do segmento. Assim, esta dissertação traz à tona o show de entretenimento, que muitos viram na infância e outros que acompanham hoje, explicando o que aconteceu no passado e contando o atual cenário.

## 1.5 Método

Esta é uma pesquisa de natureza qualitativa em nível exploratório. A forma como tal a pesquisa é empregada refere-se como Neves (1996, p.1) afirma:

(...) a pesquisa qualitativa costuma ser direcionada, ao longo de seu desenvolvimento, além disso, não busca enumerar ou medir eventos e geralmente, não emprega instrumental estatístico para análise dos dados, seu foco de interesse é amplo e parte de uma perspectiva diferenciada da adotada pelos métodos quantitativos (NEVES, 1996, p. 1).

Segundo Alvarenga (2003, p. 32) a pesquisa em nível exploratório “é um estudo piloto que precede à investigação, sendo importante para se familiarizar com o fenômeno” (ALVARENGA, 2003, p. 32). Sem um estudo sobre o tema no Brasil, a pesquisa parte para essa metodologia em busca de explorar esse campo e assim em um futuro servir de base para demais trabalhos.

O método de abordagem indutivo tem como função “(...) chegar a conclusões mais amplas do que o conteúdo estabelecido pelas premissas nas quais está fundamentado” (MEZZAROBÀ; MONTEIRO, 2003, p. 63 *apud* MARSHALL, 2008, p. 23). É preciso entrar no mundo da Luta Livre e assim conhecer como ela é na prática para que se possam ser feitas hipóteses e depois conclusões.

Quanto que à análise de conteúdo é considerada por Moraes (1999, p. 2):

A análise de conteúdo constitui uma metodologia de pesquisa usada para descrever e interpretar o conteúdo de toda classe de documentos e textos. Essa análise, conduzindo a descrições sistemáticas, qualitativas ou quantitativas, ajuda a reinterpretar as mensagens e a atingir uma compreensão de seus significados num nível que vai além de uma leitura comum (MORAES, 1999, p. 2).



Mas Bardin (1977, p. 44) entende que “(...) a linguística é um estudo da língua, a análise de conteúdo é uma busca de outras realidades através das mensagens (...)”, (BARDIN, 1977, p. 44). A análise de conteúdo entra como selecionadora das partes mais importantes das entrevistas cedidas pelos presidentes das federações de Luta Livre.

O quadro teórico de referência estruturalista “parte de um fenômeno concreto, eleva-se a seguir ao nível do abstrato, por intermédio da constituição de um modelo que represente o objeto de estudo retornando por fim ao concreto” (LAKATOS, 2007 p. 111).

O método de procedimento histórico segundo Lakatos (1981, p. 32 *apud* LAKATOS, 2007 p. 106 - 107) têm sua importância, pois se é aprofundando nas raízes se compreende o atual momento. Essa pesquisa possui esse cunho, porque é de extrema necessidade resgatar o que aconteceu no decorrer dos anos da criação do *Telecatch*, hoje a Luta Livre. Com isso, para se contar que tipos de inovações existem, antes é preciso entender os primórdios.

O método observacional refere-se à maneira como seriam assistidos os shows ao vivo e por vídeos disponibilizados para entender melhor as mensagens e narrativas passadas pelos lutadores. Dessa forma, entra-se no estudo de campo, pois é necessário ir à busca das entrevistas e entender como são programadas as ações e espetáculos da Luta Livre no Brasil.

Segundo Pizzani et al (2012, p. 54) “pesquisa bibliográfica é a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. (...) Pode ser realizada em livros, periódicos, artigo de jornais entre outras fontes” (PIZZANI et al, 2012, p. 54). Como não existe um estudo sobre a Luta Livre no Brasil, foi necessário o uso dessa revisão para que conceitos aplicados em outros cantos do mundo possam dar sentido a temática.

A pesquisa documental “vale-se de documentos originais, que ainda não receberam tratamento analítico por nenhum autor [...] é uma das técnicas decisivas para a pesquisa em ciências sociais e humanas” (HELDER, 2006, p. 1-2 *apud* SÁ-SILVA et al, 2009, p.3). As fontes que serão usadas são documentários, vídeos do Youtube e entrevistas gravadas feitas por mim. Sem isso é praticamente impossível trabalhar o tema no Brasil.

A entrevista em profundidade aberta, segundo Duarte (2009, p. 65):

É essencialmente exploratória e flexível, não havendo sequência predeterminada de questões e parâmetros de respostas. Tem como ponto de partida um tema ou questão ampla e flui livremente, sendo aprofundada em determinado rumo de acordo com aspectos significativos identificados pelo entrevistador enquanto o entrevistado define a resposta segundo seus próprios termos, utilizando como referência seu conhecimento, percepção, linguagem, realidade, experiência. Dessa maneira uma resposta a uma questão origina a pergunta seguinte e uma entrevista ajuda a direcionar a subsequente (DUARTE, 2009, p. 65).

Presidentes ou responsáveis pelas federações de Luta Livre foram entrevistados. Dessa forma é possível trabalhar diversas questões a partir do interesse da pesquisa e outras curiosidades.

Para Duarte e Barros (2009, p. 334) a análise de imagem é um “percurso que envolve algumas etapas ou procedimentos metodológicos. São eles a leitura, a interpretação e finalmente a síntese ou conclusão final” (DUARTE; BARROS, 2009, p. 334). Os autores advertem que a maior dificuldade é na forma de explicar em palavras o que se é visto. A importância dessa fase da metodologia está em descrever os gestos, características e vestimentas dos lutadores.

Sobre inovação, Rossetti (2013, p. 66) explica que “observa-se que a inovação é um fenômeno temporal. A inovação como ato e o consequente surgimento do novo implicam na passagem do tempo” (ROSSETTI, 2013, p. 66). Sendo dessa forma apontadas as inovações segundo as comparações do passado e o presente da Luta Livre, pois sendo um fenômeno temporal, as mesmas ficam claras. Todas as inovações encontradas são recentes.

## **1.6 Delimitação do Estudo**

Este é um trabalho de comunicação no espetáculo esportivo. O corpus de análise é a comunicação visual e performática dos personagens da Luta Livre no Brasil envolvidos na narrativa entre o bem e o mal. A delimitação temporal compreende as décadas de 1960, 1970 e 1980 e o período contemporâneo atual. Trata-se de uma pesquisa sobre a Luta Livre no Brasil.

Não cabe aqui estudar os acidentes e mortes que aconteceram nos shows de Luta Livre decorrentes no Brasil e no exterior. Essa faceta é a pior parte desse espetáculo, contudo poderá se citar em alguma parte.

## **1.7 Vinculação à Linha de Pesquisa**

Esta pesquisa é sobre a narrativa do combate entre o bem e o mal com foco no estudo da construção do personagem. Trata da questão da linguagem no espetáculo esportivo e tem aderência à linha de pesquisa **Linguagens na comunicação: mídias e inovação**, proposta pelo PPGCOM da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Para entender esta aderência, alguns pontos precisam ser observados:

- A Luta Livre mostra a disputa entre o bem e o mal, ao se falar disso e da criação de rivalidades e personagens, de fato entramos no campo da Comunicação.
- Trouxemos as inovações a partir do que foi encontrado nas entrevistas, visitas as federações de Luta Livre, pois assim conhecemos o que surgiu para se inovar nas apresentações. Listamos o máximo de inovações possíveis, para que essa parte integrante da área de concentração fique bem exemplificada.
- Ao tratar de narrativa, especificamente do elemento narrativo personagem, esta pesquisa está ligada ao estudo da linguagem. Nesse sentido, o figurino, a performance e a atuação do personagem no combate da Luta Livre constituem-se em elementos da linguagem deste espetáculo.
- Ao se falar dos shows do antigo *Telecatch* e dos vídeos e informações atuais que são postados em páginas oficiais em Facebook e Youtube das atuais equipes cumprimos a questão das mídias e da cultura midiática.

## 2 – Nasce o espetáculo da Luta Livre

### 2.1 A Luta

#### 2.1.1 A Luta e sua história

O *Pankration* (Figura 1) é o primeiro tipo de luta que existiu entre os homens. Para Fuego en el Ring (2006) esses combates eram uma mistura de boxe e Luta Livre, que começou a ser realizada dentro dos Jogos Olímpicos de 648 A.C. Sendo o seu auge durante o século IV. A ideia proposta por esses embates era que o homem deveria estar preparado para se defender em uma briga, sem armas e nas piores circunstâncias. Nas lutas do *pankration* era permitido quase qualquer tipo de golpe no adversário; socos, esmagando com os pés, métodos para asfixiar o adversário, socos no rosto, aplicando estrangulamento, ruptura e deslocamento de membros, até mesmo o ataque sobre os órgãos genitais. Não era preciso matar o adversário para vencer, mas mesmo assim muitos morreram nas lutas, já que os castigos aplicados eram muito fortes.

**Figura 1 – Luta no estilo *Pankration***



Fonte: Blog Pankration<sup>1</sup>.

Amezquita Mercado et al (2009 p. 3) explicam quais eram outras formas de lutas que existiram durante a evolução dos povos:

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/dOyIGS>> Acesso em 17 dez. 2014.

*Wrestling* das Canárias e o leonês, duas formas tradicionais de luta na Espanha. Dos Jogos Olímpicos gregos, introduziu cerca de 800 A. C. Creta, foram provas que aconteceram no ano 1600 A.C. Lutas romanas, populares, através do patrocínio de Calígula, Cláudio e Nero. As lutas nas culturas da Suméria, que se refere o poema de Gilgamesh, datado de 2300 antes da era comum. A evidência arqueológica da Babilônia datando de 2600 A.C. e refletiu as lutas em honra a Marduk, um dos seus deuses. A luta entre os hititas. Os etruscos murais representando a luta em seus túmulos. A luta no Japão. A primeira gravada história é do ano de 23 D.C. (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 3).

Hoffmann C (1976, p. 5) diz “a luta nasceu juntamente com o surgimento na terra dos primeiros homens e foi uma consequência natural, como muitas atividades humanas, da necessidade de se defender e atacar” (HOFFMANN C, 1976, p. 5). Aliás, para ele “as primeiras manifestações da luta, de forma confiável, com o monumento sepulcral de Beni-Hassan dos lendários egípcios datam de três mil anos A.C” (HOFFMANN C, 1976, p. 5). Contudo outras histórias do surgimento das lutas existem, e o autor explica que um possível lugar seria a Ásia, “muitos encontraram peças de arqueologia, com figuras de atitudes de *wrestling*. Mas a crença geral é a origem grega, porque o esporte era parte de todas as competições atléticas” (HOFFMANN C, 1976, p. 5). O autor conta que depois disso, a luta vai para Roma, onde consegue se popularizar, mas muito sangue é derramado em virtude dos combates. “A casta militar (impunha) a prática de luta (como) fundamental requisito para seus guerreiros” (HOFFMANN C, 1976, p. 5 – 6).

Poliakoff (1989, p. 7) explica que existiam três tipos de lutas diversificadas: “Boxe, *wrestling*, e *pankration*, o esporte que permitiu uma variedade de táticas de combate desarmado” (POLIAKOFF, 1989, p. 7). O autor compreende que “em outros lugares, embora um esporte secundário na antiguidade, luta da vara tornou-se um concurso formal, no Egito (...)” (POLIAKOFF, 1989, p. 7). O mesmo autor afirma que:

Embora boxe, *wrestling* e *pankration* exigem diferentes habilidades e táticas - e competir em níveis elevados em ambos boxe e Luta livre - os gregos, pelo menos, consideram como seus esportes de combate. Muitas vezes, o mesmo homem se destacou em mais do que um esporte de combate. (...) Os gregos chamavam de boxe, *wrestling*, *pankration* e os eventos pesados, pois não havia categorias de peso na antiguidade, e em domínio originais foram os acontecimentos grandes (POLIAKOFF, 1989, p. 8).

O autor conta que o significado para “*pankration* é (em latim, *pancratium*) uma palavra grega que significa 'força total' ou 'vitória completa’” (POLIAKOFF, 1989, p. 54). Ou seja, após um grande período que é impreciso dizer de quantos anos, as formas de lutas se separaram e cada uma seguiu um caminho, para que agora todas fossem novamente reunidas é formar o MMA, tudo isso para provar qual a arte marcial mais forte. Na luta de *pankration* o

vencedor era definido quando um dos lutadores não tivesse como continuar. “Apenas duas táticas são proibidas no *pankration* explicitamente: morder e cortar” (POLIAKOFF, 1989, p. 54). Para Poliakoff (1989, p. 12 – 13) “Hermes foi o inventor mitológica de *wrestling* e um padrão geral do esporte; em algumas histórias que eu tenho é o pai de *Palaestra*, a deusa personificada de *wrestling*” (POLIAKOFF, 1989, p. 12 – 13). A partir do momento em que o *Wrestling* se tornou o ato de lutar contra o outro, deixou-se evidente que nada de fácil existiria para os seus praticantes. Sendo que não se tem claro se os lutadores eram esportistas ou escravos.

Embora longe de ser um esporte suave, é violento e prejudicial substancialmente menor do que os outros esportes de combate: ele coloca um homem contra outro em uma luta de perto que maximiza a função de habilidade e ciência. De uma forma que promove uma ampla participação, que testa uma série de virtudes marciais: astúcia, audácia, coragem, auto-confiança e perseverança (...) Para vencer em uma competição formal, um lutador grego precisava marcar três quedas contra o seu adversário; Assim, um máximo de cinco lutas poderiam ocorrer (POLIAKOFF, 1989, p. 23).

Já Alves (2011, p. 12) entende que “o *Pankration* foi uma das primeiras lutas desarmadas, com poucas regras, que vieram a se popularizar, sendo apresentada pela primeira vez nos Jogos Olímpicos da Grécia, em 648 A.C” (ALVES, 2011, p. 12). Para o autor essa forma de combate era “a mais extrema forma de combate desarmado, veio a se espalhar pelo Império Romano, onde era praticado pelos cidadãos livres” (ALVES, 2011, p. 12 – 13). Os campeões das lutas eram imortalizados em monumentos “mesmo muito mais tarde, no início da Idade Média, estátuas eram erguidas em Roma e outras cidades do império, em homenagem aos melhores '*pankratistas*'” (ALVES, 2011, p. 12 – 13).

O tempo fez com que a Luta Livre se dividisse em dois segmentos, o estilo amador – que são as lutas Greco Romanas e Esportivas – e o estilo profissional – segmento conhecido como Luta Livre, *Telecatch* e *Pro-Wrestling*, foco deste trabalho.

Segundo Alves (2011, p. 13), o *Pro-Wrestling* nasceu após a 2ª Guerra Mundial, sendo que duas formas foram instituídas; “*shoot* (tiro), na qual os lutadores realmente competiam, e *show* (demonstração, apresentação), que evoluiu para os modernos shows de Luta Livre Profissional” (ALVES, 2011, p. 13).

Do Amaral (2014a, p. 2) explica sobre os vários estilos de Luta Livre que existem:

A Luta Livre possui outros estilos, como a Esportiva que tem por objetivo vencer o adversário com estratégias, calma e maior precisão na aplicação dos golpes, para que possa surtir o efeito necessário. (...) Na Luta Livre Vale Tudo se aceita o uso de chutes, socos e golpes de finalização; entre os estilos de artes marciais, essa modalidade é a que mais se parece com o MMA (do inglês *mixed martial arts* ou “artes marciais mistas”). Pouco conteúdo se

encontra sobre esse estilo; mas, aparentemente, ele se difundiu a partir do Jiu-Jitsu, do próprio MMA e da Luta Livre Esportiva. A Luta Livre T36 é composta por 36 habilidades da Luta Livre e é direcionada para vencer combates reais, a partir de finalizações como o estrangulamento e outras técnicas de defesa pessoal. Atualmente, é trabalhada pela *International Luta Livre Organization* que se localiza na Alemanha. Por fim, a Luta Livre *Catch* que é conhecida mundialmente como *Pro-Wrestling* (ou Luta profissional, *professional wrestling*) (DOAMARAL, 2014, p. 2).

Há também o *catch as catch can*. Estilo esse que ainda é usado. Gladman (1959, p. 285) afirmava que “o *catch as catch can*, é usado para quebrar o adversário, ou se atreve a força-lo, a se render executando, pressionando ou torcendo por meio dos braços, mãos, pernas ou pés” (GLADMAN, 1959, p. 285).

Entenda-se Luta Livre como o nome da modalidade esportiva no Brasil – *Telecatch* como ficou conhecido os shows desse esporte na TV brasileira. *Pro – Wrestling* é o nome da modalidade mundialmente. Assim como *Lucha Libre* é a denominação no México e *Puropesu* no Japão.

#### 2.1.1.1 Pro-Wrestling nos Estados Unidos

Porter (2011, p. 6) afirma que “as origens da Luta Livre nos EUA ecoam o multiculturalismo que cada vez mais vindo a definir o país nas últimas décadas do século XIX” (PORTER, 2011, p. 6). O *Wrestling* já existia em outros países “Índia, Mongólia, Turquia, Grécia e Japão” (PORTER, 2011, p. 6). O autor entende que cada lugar tinha uma forma de promover lutas, mas era para se comprovar quem era o melhor. Ainda era um início, e chamado de *Wrestling*, traduzido literalmente para Luta. Assim, o ato de se lutar apenas para entreter não existia e, conseqüentemente, o *Pro-Wrestling* também não.

No entanto, as raízes folclóricas de *wrestling*, dispersa como podem ser através de fronteiras culturais, a ser um indiscutível ponto para a América contemporânea. *Wrestling* em suas formas folclóricas existiu entre os povos indígenas do continente norte-americano antes da colonização. Sobre os vários grupos europeus de espetáculos recreativos de luta eram relacionados diretamente aos estilos populares da *Eurasia*. Particularmente eram populares os estilos “*catch-as-catch-can*” e livre. (...) *Wrestling* havia se tornado um passatempo popular (PORTER, 2011, p. 7).

William Muldoon foi um soldado que lutou na Guerra Civil Americana – também chamada Guerra de Secessão (1861-1865) - e acabou se tornando o “pai do *Pro-Wrestling* americano”. Muldoon conheceu o *wrestling* no quartel (PORTER, 2011, p. 7). Possivelmente Muldoon começou a difundir o *wrestling* e conseqüentemente surgiu o *Pro-Wrestling*. Muldoon começou a praticar a Luta Livre e se tornou um grande ídolo nacional com o nome

de Carlos, O Lutador. Os fatores que impulsionaram essa escolha foram mais tempo de carreira e menos contusões. Porter (2011, p. 8) afirma que “o carnaval, com sua aura de rústica tenacidade, trabalho duro, e estilo de vida alternativo, viria a ser um dos verdadeiros motivos que formam de Luta Livre americana” (PORTER, 2011, p. 8). O que dá a entender é que a verdadeira raiz da Luta Livre veio mesmo do carnaval, circos e espetáculos até ter força de andar por suas próprias pernas. “A evolução da Luta Livre americana de esporte para o desempenho foram, até o final do século XIX, definitivamente semeada” (PORTER, 2011, p. 9).

Segundo Porter (2011, p. 10) por volta dos anos 1908 a 1911 a Luta Livre parte para a combinação dos resultados e crescimento do espetáculo, pois tudo foi recebido muito bem pela população. “Apesar de sua transição para a teatralidade, o que, teoricamente, prolongou a saúde dos artistas, *Pro-Wrestling* permaneceu uma profissão cansativa que exigia esforço físico e constante risco de lesão” (PORTER, 2011, p. 11). Em outros tipos de combate, as lesões graves aconteciam sempre, muitos lutadores tinham carreiras encerradas precocemente. Vendo que se poderia vender um bom espetáculo, então o *Pro-Wrestling* nasce direcionado para o povo. “Além disso, *wrestling* era uma comunidade fechada, essencialmente, mandatável pelos seus promotores que normalmente considerados os seus resultados em termos pragmáticos relacionados com apelo do escritório” (PORTER, 2011, p. 11). O escritório no caso seria a empresa que era contratante dos lutadores. Então já se sabia quem o público gostava daí se promovia um show para que o herói passasse por diversos desafios e vencesse, assim mais fãs apareciam e muitos ingressos eram vendidos. Mostrar o bem vencer o mal pode ter dado ao público esperança em diversos pontos, pois a vida era bem diferente do que é hoje.

A chave para o *wrestling*, como toda forma performativa, é a presença de artistas capazes de dominar suas muitas nuances. A fim de alcançar o sucesso no negócio, os lutadores têm que se tornar artistas híbridos. (...) o lutador como um ícone de perfeição física, buscando colocar seus talentos físicos (e aparências) para usar em que muitos veem como um campo relacionado. No entanto, a complexidade da luta estende-se para além da imagem exterior. Para realmente ter sucesso, é preciso desenvolver inúmeras habilidades para condicionamento físico. Como uma produção essencialmente ficcional, *wrestling* está em constante necessidade de características que podem apelar para o mais vasto demográfico possível, garantindo assim lucrativas receitas. Portanto, um lutador é necessário para cativar, para chamar o público para o emocional jogo que acontece dentro do ringue (PORTER, 2011, p. 3).

Com o tempo foi necessário inovar o show e surgiram os personagens que “tornou-se tão essencial para ganhar o sucesso de (Pro) *wrestling* como controle corporal” (PORTER,



2011, p. 11). Dessa maneira, os personagens ajudaram a crescer ainda mais a Luta Livre, pois eles tinham “a capacidade de conectar-se com multidões desejosas de brutalidade física e a emoção poderia permitir que um atleta aparecesse ao nível de colher os benefícios financeiros” (PORTER, 2011, p. 12). Para lutar e ser um personagem de sucesso era preciso executar bem os movimentos e também se comunicar ainda melhor com os espectadores.

Segundo Luksic (2003, p. 23 - 24) a Luta Livre nos Estados Unidos se inicia após a Segunda Guerra Mundial, assim a popularidade se juntou aos personagens patrióticos que defendiam o país de vilões vindos da União Soviética e de outros lugares que eram contra os mesmos. Também existiam personagens que eram de certa forma negativa, pois eram personificações de problemas do próprio país.

Para Connolly, Bride e Goul-Duff (2013, p. 5 – 6) o *Pro-Wrestling* nos EUA surgiu dos eventos ligados ao carnaval americano que tinham os pré-resultados determinados.

“Na década de 1950 a cultura de Luta Livre ganhou uma posição cultural muito além de suas origens e foi apreciado por milhões de pessoas em arenas em todo país e na televisão” (CONNOLLY; BRIDE; GOULD-DUFF, 2013, p. 5 – 6).

Segundo esse raciocínio, nos EUA a Luta Livre acabou sendo dividida pelas federações existentes, assim cada uma delas explorava uma parte do país. Na área de Nova York ficou a então WWWF e esse acordo de exploração de espaço territorial foi respeitado por todos os envolvidos. “Este sistema se desfez em 1980, quando a WWWF começou a promover a nível nacional. O sistema territorial desmoronou e agora existem apenas duas grandes empresas, a WWE e TNA” (CONNOLLY; BRIDE; GOULD-DUFF, 2013, p. 5 – 6). Essa WWWF depois mudou de nome para WWF e agora é a WWE, a maior empresa de Luta Livre do Mundo. Tanto WWE como TNA se dedicam a fazer vários eventos ao vivo semanais, assim como eventos para a TV a cabo, denominados *pay-per-views* (PPV). “Deve ser observado que WWE é imensamente mais bem sucedida do que TNA financeiramente”. (CONNOLLY; BRIDE; GOULD-DUFF, 2013, p. 5 – 6). Essa diferença se dá pela WWE fazer muitos shows ao vivo e que são transmitidos todos os dias da semana, além do *merchandising* e *live events*, apresentações feitas em várias partes do mundo e não transmitidas pela TV. Em 2012 o Brasil recebeu um desses shows em São Paulo.

“Na verdade, a WWE é comercialmente bem sucedida desde o início dos anos 80” (CONNOLLY; BRIDE; GOULD-DUFF, 2013, p. 5 – 6). É mais fácil você encontrar o conteúdo da WWE do que de outras empresas, visto que a empresa está em mais de 170 países. Contudo ainda existem outras empresas que fazem Luta Livre nos EUA, os salários são bem baixos, mesmo assim eles se esforçam muito para buscarem o sonho de estar na

WWE. “Na verdade, existem literalmente dezenas de pequenas empresas independentes que executam eventos nos EUA, o mais popular é o *Ring of Honor* (ROH)” (CONNOLLY; BRIDE; GOULD-DUFF, 2013, p. 5 – 6).

Para falar sobre a WWE, DoAmaral (2014b, p. 1) conta que essa empresa, que surgiu por volta de 1950 e com o filho adquirindo a instituição do pai, começa a ganhar território americano. Com o passar dos anos e com outras federações menores sendo compradas pela WWE a tornou na maior do segmento.

Para Chow (2012, p. 14 – 15) foi no começo do século XX que alguns promotores americanos entenderam que se planejassem o vencedor de uma luta antes dela acontecer, os resultado do empenho dos lutadores era melhor e isso chamava mais gente para assistir. Mas as pessoas não sabiam quem ia vencer e acreditavam que aquilo era mesmo competição. “Como as audiências estavam menos interessados em jogos de azar (...) do que em outros esportes. Estes jogos pré-determinados eram conhecidos como '*worked fights*'” (CHOW, 2012, p. 14- 15).

Hoje o trabalho é um termo complexo, que significa um número de convenções: o ataque repetido numa certa parte do corpo; a capacidade de encadear uma série improvisada de movimentos (as lutas não são coreografadas, ao contrário da opinião popular, com exceção do acabamento, embora certos golpes sejam trabalhados em antecedência); a capacidade de "vender" o movimento como real; e a capacidade de trabalhar com e para o próprio oponente. (...) sempre presente a possibilidade de violência real, lesão e dor. Em outros esportes de luta, o objetivo é sempre machucar o outro e assim vencer, na Luta Livre não, o que se quer alcançado é o entretenimento frente ao público. Assim, o trabalho, a luta pode ser lido como um dever de cuidado ao outro trabalhador, a prática de proteger o parceiro / adversário de violência. Por consequência, apresenta uma contradição fundamental, na medida em que pode ser lido por seu público como manifestamente antagônico e violento (CHOW, 2012, p. 14 – 15).

Chow (2012, p. 16) entende que o *Pro-Wrestling* é algo que se precisa treinar exaustivamente para que se aprendam os pontos importantes do ringue, a forma de se cair, chutar, defender e assim dar segurança a ele e aos adversários. “Esta impressionante gama de habilidades de desempenho torna-se mais impressionante pela natureza improvisada da prática” (CHOW, 2012, p. 16). Também comenta que a técnica que é simplificada em vários movimentos junto de outro lutador é chamada de “*Chain Wrestling*” (CHOW, 2012, p. 16).

Smith (2008, p. 158) entende que os lutadores independentes, os indis, não tiram dos shows o seu sustento. Eles acabam sendo quase que “voluntários”, isso porque o que se recebe é muito pouco e por fazerem as lutas em finais de semana, o autor acaba entendendo que tudo está no “contexto de uma atividade física de lazer” (SMITH, 2008, p. 158).

*Wrestlers Indy* (lutadores independentes) tem (outros) trabalhos ao dia, uma vez que os lutadores não têm contrato de trabalho com os promotores. Se não houver compensação para desempenho, que depende do promotor e do dado tamanho do comparecimento na casa. Algumas promoções fornecem um pequeno salário para a noite de performance (US\$ 25- US\$ 75), mas é muito comum receber qualquer pagamento. Os mais jovens, menos experientes *wrestlers* são geralmente satisfeitos simplesmente para estar no show, e uma compensação financeira é raramente esperada (SMITH, 2008, p. 160).

Até se tornar um lutador profissional independente, ele busca espaço em empresas que possam pagar um bom salário, mas por motivos distintos o mesmo pode não conseguir o trabalho sonhado. “A maioria dos participantes começam com o sonho de fazê-lo para o maior nível, a WWE, mas, eventualmente, reconhece, depois de alguns anos de participação, o quão improvável é que eles vão sempre ser recrutados” (SMITH, 2008, p. 159). Essa vontade de lutar na WWE se dá por diversas razões, principalmente pelo início da paixão pela Luta Livre, vendo as lutas dessa empresa e também pela exposição dos lutadores da mesma na mídia.

Para um veterano de sucesso, o dinheiro ganho a partir de *wrestling* nas independentes pode ser um complemento significativo para outro trabalho, mas não é o suficiente para ser uma principal fonte de renda. Depois dos custos de refeições e viagens (e ocasional hospedagem), um lutador *indy* de nível médio (pode ter perca de dinheiro, pois seu gasto foi maior do que ganhou ou volta sem nenhum lucro, grifo nosso). Além disso, os promotores têm pouca consideração para cuidados de saúde em longo prazo dos lutadores. Há sim nenhuma providência para seguro de saúde ou compensação para suporte de medicina esportiva ou médica, que, uma vez que as lesões são comuns, muitas vezes se torna muito caro (SMITH, 2008, p. 160).

“A Luta Livre profissional é teatro físico quais os participantes atuam, uma briga na frente de espectadores” (SMITH, 2008, p. 161). De forma geral os entrevistados para este trabalho acreditam que isso desmerece a prática. “O sucesso individual não é determinado estritamente pelo mérito física, e performers devem alcançar respostas emocionais a partir dos espectadores” (SMITH, 2008, p. 161). As lutas precisam agitar a torcida, pois o sucesso dos mesmos depende disso. “Em vez do tradicional 'credo de esportes' - 'mais alto, mais rápido, mais forte', o 'credo da luta' poderia ser: 'Conte uma história, venda seu movimento, obtenha um pop da multidão’” (SMITH, 2008, p. 161). Movimentos bem executados, giros no ar, pulos da terceira corda são apresentações que o público espera. “Para receber um ‘pop’, uma forte reação, positiva ou negativa do público devem estabelecer que seus personagens sejam (*Babyface*, *Tweener* ou *Hell*)” (SMITH, 2008, p. 161). O *Babyface* ou simplesmente *face* é o mocinho, *Tweener* defende as suas próprias ideologias e o *Heel* é o vilão. O certo é escrever *Heel* e não *Hell*.

Lutadores também são encorajados a usar “leves toques”, agarras mole (chave de braço, pescoço e pernas) contra os artistas (lutadores) para conduzir e / ou manipular (lutar) entre si. Esta folga permite que o seu oponente mova seu corpo no movimento desejado ou direção (SMITH, 2008, p. 164).

Para Smith (2008, p. 171) “a razão mais comum para uma ruptura (lesão, grifo nosso) é quando o trabalho de alguém não está suficientemente bem executado, fazendo sinais de ser mal interpretado” (SMITH, 2008, p. 171). Ou seja, é necessário que os lutadores estejam prontos para a execução dos movimentos programados e saber que o improvisado não é a melhor escolha. “Adereços tais como cadeiras, escadas, arame farpado, e vassouras estão frequentemente envolvidos. Esses truques aumentam as apostas por promover uma violência mais espetacular, bem como um maior risco de lesões e erros” (SMITH, 2008, p. 171).

A Luta Livre profissional, por outro lado, apresenta um caso de artistas servindo os clientes com zombarias, rosna e carrancas. Em vez de induzindo-os a um confortável, estado emocional relaxado, os artistas trabalham para alcançar um estado de agitação, indignação e desprezo nos outros (SMITH, 2008, p. 174).

Para Breton (2008, p. 14) a Luta Livre Profissional acontece dentro de um ringue. Sendo o seu tamanho de quinze metros quadrados. “A estrutura é apoiada por aço coberta de madeira e espuma. Tudo é coberto por uma lona. O que permite que o choque dos corpos dos lutadores para ser absorvido pela entrada de ar no ringue” (BRETON, 2008, p. 14). O ringue pode ter quatro ou seis lados. Ele funciona como um tambor, amplificando o som quando os lutadores caem sobre ele, para assim aumentar a ação. “As cordas em torno do perímetro são cerca de uma polegada de espessura e coberta de plástico. Eles estão pendurados horizontalmente e se conectam a cada um dos pontos do ringue” (BRETON, 2008, p. 14). Porém é importante ressaltar que hoje o *Pro-Wrestling* acontece também fora dos ringues, sejam em parques, tatames ou até mesmo em garagens, o que seria chamado de Luta Livre *Backyard*. Uma tradução mais clara para *Backyard* é “Não Profissional”. Breton (2008, p. 14) entende que no *Pro-Wrestling*, apesar de os lutadores treinarem bastante, os golpes executados continuam perigosos. “Violência mesmo encenada pode levar a lesões. As lutas foram descritas como sendo ‘intrinsecamente brutais’” (BRETON, 2009, p. 14).

Durante a maior parte de meio século, *wrestling* foi enraizada em culturas do mundo. A América, entretanto, tem mostrado a mais quando se trata da evolução do esporte em entretenimento. Os personagens na tela são animados e interagem bem com as multidões. No entanto muitas pessoas parecem pensar que a Luta Livre cai sobre certos estereótipos, e não pode sair de seus padrões rítmicos. Estes vão desde os lutadores ao gênero e habilidades. Muitas pessoas se recusam a acreditar que a Luta Livre tem

aspectos reais e que tudo é encenado. Eles veem todos como ator e não como uma pessoa (BRETON, 2009 p. 8).

Nevitt (2010, p. 81) afirma que “no espetáculo teatral, o sangramento é geralmente simulado. O atual derramamento de sangue é relativamente raro e tende a ser contextualizado pelas expectativas e convenções associadas à arte da performance” (NEVITT, 2010, p. 81). O autor não levou em consideração os inúmeros lutadores que já se machucaram gravemente e inclusive chegando à morte, então pode até acontecer de um lutador se cortar por querer, mas isso não é regra, pois não seria possível os inúmeros casos de cortes profundos e contusões que acontecem diariamente no *Pro-Wrestling* serem intencionais.

A dor durante e depois dos combates é o que faz toda aquela ação ser real. Quando os fãs assistem é como se nada mais existisse, apenas aquele momento.

Uma coisa interessante sobre o sangue no palco é como facilmente se pode deixar de atingir o seu efeito pretendido através de uma falha de credibilidade. Pelo menos em parte, esta é porque os espectadores sabem que não é real e por isso sempre julgam contra isso: efeitos no sangue precisam superar o fato de sua irreabilidade, não por realmente parecendo ser real, mas encontrando um padrão esperado de genéricos por tentar ‘parecer’ sangue (NEVITT, 2010, p. 87).

O fã de Luta Livre não discute se o sangue é real ou não, porque ele vê sair da testa do lutador e aquilo mesmo que seja assustador em um primeiro momento, é algo já esperado pelo público. Quem contesta se o líquido vermelho é mesmo sangue é quem não aprecia essa arte. Os valores do ato de se sangrar durante a prática esportiva são: “De impacto e lesões, de dor, sofrimento, esforço e empenho, da força de uma arma ou a realidade de um risco, da vulnerabilidade do corpo, de heroísmo, humanidade e vitalidade” (NEVITT, 2010, p. 90).

Stubbs (2012, p. 216 ) explica que a Luta Livre Profissional surgiu nos EUA, no início do século XX. "Sendo que a WWE tomou conta do começo de grandes eventos como a Wrestlemania. Shows de lutas protagonizadas por estrelas que participavam de shows de entretenimento e também de esporte" (STUBBS, 2012, p. 216).

“As diferentes histórias concordam que, nos EUA, *Wrestling* Profissional surgiu como um esporte legítimo” (LIPSCOMB, 2005, p. 12). Mas para que os atletas pudessem não ter tantas contusões e também ganharem dinheiro, os mesmos escolheram que poderiam decidir os vencedores antes dos combates. “A falta de um centro de organização resultou em organizações independentes, o que deu origem a uma variedade de locais diferentes, regras, estilos, campeonatos e títulos” (LIPSCOMB, 2005, p. 12). Com o tempo as modificações ficaram mais claras e então colocaram o bem contra o mal e também a formação dos personagens para os lutadores chamarem a atenção das pessoas que depois se tornaram fãs.

Leverette (2009, p. 12) afirma que o *Pro-Wrestling* televisionado pode ser entendido como representações simbólicas de lutas sociais do público em seu dia a dia.

Superastros simplesmente não são atletas, mas significantes de posições específicas encontradas dentro da ordem social. Enredos não são apenas ficções interessantes, mas são, na realidade, as narrativas simplificadas sobre a experiência mundana de estar vivo (LEVERETTE, 2009, p. 12).

Maguire (2006, p. 164) entende que o *Pro-Wrestling* é emocionante por causa de sua teatralidade, pois diversos elementos artísticos compõem esse espetáculo. “A música, fogos de artifício, efeitos especiais, iluminação, figurinos deslumbrantes, adereços chamativos, corpos grandes com gestos exagerados” (MAGUIRE, 2006, p. 164) são alguns desses elementos. O autor encara que no âmbito da “performance teatral, os lutadores têm muito a aprender” (MAGUIRE, 2006, p. 164). Contudo, o uso da palavra teatro ligada à Luta Livre em muitos casos não é bem aceito pelos praticantes, pois eles colocam sua segurança em risco na busca de entreter a população. Maguire (2006, p. 164) pontua outros aspectos em que o lutador deve se focar. “Eles devem aprender a jogar e ser jogado, saltar as cordas, executar uma sequência de movimentos específicos” (MAGUIRE, 2006, p. 164). O autor compreende a construção da Luta Livre como arte de entretenimento e o uso do entusiasmo e da violência para chamarem a atenção do público, enquanto humor e outras ações divertidas têm como função manter o interesse do espectador. Assim como a intriga, a incerteza, alto risco e mistério impactam diretamente na percepção de quem acompanha, pois quem era um lutador “bom” por algum motivo se torna em “mau” e novos significados são atrelados ao mesmo.

Segundo Bollom (2004, p. 5) “o *wrestling* profissional fornece ao espectador uma mistura única de esportes e teatro” (BOLLOM, 2004, p. 5). Sendo que as dores e contusões são reais, por que ninguém ensaia se machucar. “A natureza predeterminada das lutas criam um mundo onde vencedor ou perdedor é sem importância ” (BOLLOM, 2004, p. 5). O ato de se apresentar ao público e aplicar os seus golpes preferidos é uma grande sensação para o lutador que sempre sonhou fazer aquilo. “Em segundo lugar, existe um incrivelmente rico corpo de simbolismo no *wrestling* profissional. Cada lutador tem um certo personagem estereotipado com traços e características bem definidas” (BOLLOM, 2004, p. 5). Por buscar o interesse do público é necessário criar personagens e características para tal, daí vem o sucesso da Luta Livre, isso porque muitos se tornam os ídolos dos populares, mesmo que o lutador faça um papel de vilão. Os demais esportes estão aprendendo isso. “A terceira, é que *wrestling* profissional requer uma quantidade imensa de dinheiro para produzir” (BOLLOM, 2004, p. 5). Regra válida apenas para quem vai levar o show para a TV, pois com poucos

custos, criatividade e uma câmera, a maioria das entidades brasileiras sobrevivem, pois o conteúdo é publicado no Youtube e espalhado pelas redes sociais virtuais.

### **2.1.1.2 *Puropesu* no Japão**

Em relação ao Japão, os primeiros dez anos de *Puropesu* na televisão desse país têm sido chamado de “período de crescimento”. Transmissões regulares começaram em 1953. Março de 1963 as transmissões de televisão foram recebidas em 84% do país. Até o final deste ano a maioria das estações em Tóquio transmitiu de 16 a 19 horas por dia de Luta Livre. Cerca de 70% da população foi alcançada pelas lutas (THOMPSON, 1987, p. 12).

Thompson (1987, 16 – 19) traz inúmeros fatores do *Pro-Wrestling* japonês, o *Puropesu* ter dado certo no país. Isso porque os meios de comunicação como um todo estavam aliados à prática, assim como até os policiais que prometiam cuidar dos eventos para que nada saísse errado e a população pudesse assistir sem problemas os combates. Até mesmo os políticos apoiavam as performances, pois o sentido de orgulho e patriotismo voltavam aos populares, algo perdido após a Segunda Guerra Mundial. As primeiras lutas eram sempre de um japonês contra um estrangeiro, com a vitória sempre do atleta local, assim qualquer tipo de inferioridade que pudesse ter ficado era extinto. A “nova guerra mundial” entre Japão e o resto do mundo pode ter sido um dos maiores fatores do crescimento e aceitação de todos. A Luta Livre “pode facilmente se adaptar e satisfazer as necessidades de seu público. Esta é provavelmente a razão que sobrevive apesar de contínuas dúvidas sobre sua legitimidade” (THOMPSON, 1987, p. 23).

Luksic (2003, p. 25) afirma que existiam em Tóquio mais de trinta organizações de Luta Livre. Atualmente em alguns shows as empresas fazem acordo e lutadores de uma organização participa de shows das concorrentes. Eles têm o pensamento que é importante levar ao público sempre um bom show e não brigar por quem fica com melhor audiência ou lucrar mais.

A federação de Rikidozan, a JWA, em 1971 se separou de um dos maiores nomes do esporte naquele país, Giant Baba. O lutador então resolveu abrir sua própria instituição. Segundo Bollom (2004, p. 14 – 15) a federação foi intitulada *All Japan Pro Wrestling* (AJPW). Baba foi o primeiro campeão pesos – pesados da empresa após vencer oitos adversários. “Baba era conhecido como um homem paciente, um líder, um professor. Ele pegou onde Rikidozan parou e levou o *Puropesu* para se tornar um esporte de espectador superior no Japão” (SLAGLE, 2004 *apud* BOLLUM, 2004, p 14 - 15). Em 1999, Baba faleceu e o *Puropesu* se afundou. A esposa de Baba resolveu seguir com a empresa do marido,

mas não deu certo. “Suas estratégias de gestão, muito diferentes de seu falecido, altamente respeitado marido, manteve o teor de lutadores AJPW por menos de dois anos” (BOLLON, 2004, p. 14 – 15). Depois disso 24 ex – lutadores da AJPW se juntaram a alguns diretores da falida empresa e resolveram criar uma nova entidade para levar o *Puropesu* em frente, o nome escolhido foi *Pro-Wrestling NOAH*.

Ivan Gomes pode ter sido o primeiro brasileiro a participar do *Puropesu*. Segundo os relatos de Faraco, Maia (2009, p. 175), Inoki que era um dos chefes da entidade NJPW – *New Japan Pro-Wrestling* – convidou Ivan para ir morar no Japão; o lutador aceitou na hora. “Ganhando um salário fixo de US\$ 1,5 mil por mês, mais participações nos lucros das lutas, Ivan passou a fazer parte da *New Japan Pro-Wrestling*. De março de 1975 a janeiro de 1976, fez 85 lutas, vencendo todas” (FARACO, MAIA, 2009, p. 175).

### **2.1.1.3 Lucha Libre no México**

Para La Wagnermania (2010), as origens da *Lucha Libre* no México são até inusitadas. A introdução aconteceu na intervenção francesa em 1863. Em 1910, duas equipes chegaram ao país da América do Norte, Teatro Principal e Teatro Antonio Fournier, tendo novos registros a partir da década de 1920. Dez anos depois o boxeador George Gadfrey chegou ao país, isso para os mexicanos é considerado a "Idade da Pedra" da *Lucha Libre* no México. Mesmo não especificando se existiu algum tipo de combate. 1987 é o ano considerado como o nascimento do pai da *Lucha Libre* no país, Luttheroth Salvador Gonzalez. Após se tornar adulto e fazer carreira na polícia, Salvador Gonzalez começou a se dedicar a apresentar a Luta Livre aos populares. Ele se tornou amigo de Don Francisco Ahumada. Não se explica se durante todo esse período existiam eventos nos circos ou ruas. Em 1934 Salvador Gonzalez ganhou um prêmio na loteria e investiu todo o dinheiro para construir uma arena dedicada apenas à *Lucha Libre*. Seu nome era Arena do México. A estreia se deu com o evento principal entre *El Santo*, um ídolo nacional e Máscaras de Sombra Preta. Muito se fala que a idolatria por *El Santo* vem mais dos filmes do que das lutas no ringue. Com a *Lucha Libre* crescendo em popularidade, a Arena do México ficou pequena para os fãs e assim foi erguido a Arena Novo México. Entre os anos de 1940 a 1950 muitas arenas foram criadas para a *Lucha Libre*, provando como o povo em geral se interessava pelo mesmo. Algumas empresas foram falindo com o passar dos anos, atualmente os grandes nomes são *Triple A* e CMLL – *Consejo Mundial de Lucha Libre*.

Na *Lucha Libre* existem os mocinhos que são chamados de *Técnicos* e os vilões denominados *Rudos*. Enquanto os primeiros usam de sua garra e determinação para vencerem,



os outros usam todas as artimanhas ilegais para conquistarem o que buscam. “Isso tem sido o gerador de conflitos e resultando às vezes em confrontos” (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 29).

Um lutador é considerado, no interior do ringue, como um ídolo, uma estrela e até mesmo um Deus. Para a sociedade em geral, os protagonistas da luta são super-heróis, divididos em dois campos, *Rudos* e *Técnicos*, é como uma luta entre o bem e o mal, onde é esperada que a maioria das pessoas torcesse pelo bem, mas isso não é verdade, o mal tem muitos seguidores (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 30).

Para Espinoza et al (2009a, p. 21) “a idade de ouro do *wrestling* nacional (mexicano) foi nos anos 1940 e 1950 que brilhavam grandes lutadores como *El Santo*, *Sombra Negra*, *Blue Demon*, *Caverna Galindo*, *The Bat*, *The Espanto*” (ESPINOZA et al, 2009a, p. 21). Com todo esse sucesso foi necessário criar novas arenas para receberem os fãs. Isso aconteceu e logo mais um problema surgiu e não era ligada à estrutura nenhuma e sim aos jovens fãs que imitavam seus ídolos e acabaram morrendo.

A censura veio, houve um tempo que as crianças começaram a imitar os seus ídolos, e houve vários acidentes, neles eram crianças mortas que queriam voar a partir de seu telhado ou fazer chaves em outras crianças. A Luta Livre foi censurada na televisão, porque eles viram isso como um perigo para a comunidade das crianças, a entrada para as arenas também foi censurada, crianças mais novas não podiam entrar (ESPINOZA et al, 2009a, p. 21).

Depois disso foi necessário se reinventar e os mexicanos da *Triple A* e da CMLL conseguiram, principalmente com a criação de produtos para as crianças, entre eles bonecos, revistas e outras ações de marketing. Também os próprios lutadores precisaram se inovar: “As roupas e equipamentos dos lutadores no México são um dos elementos mais distintivos, sua cor e criatividade” (ESPINOZA et al, 2009a, p. 23). Alguns desses componentes são “botas, calças ou capa. Outros ainda usam máscaras para esconder sua identidade e criar expectativa” (ESPINOZA et al, 2009a, p. 23). Dessa maneira eles inovaram na forma de se apresentarem nos eventos. “Desde meados do século XX até meados dos anos 1990, a aparência dos lutadores era simples, alguns tinham o cabelo muito curto ou longo” (ESPINOZA et al, 2009a, p. 23). Com a implementação dos elementos citados a *Lucha Libre* de certa forma renasceu, pois saíram do comodismo de tudo ser igual sempre e foram para um estilo próprio e chamativo.

Atualmente máscaras (são) muito chamativas ou elaboradas, e até mesmo algumas pessoas pintam seus rostos. Da mesma forma, há aqueles que se afastaram dos clássicos: calças e botas, escolhendo semelhante aos americanos (calças e jaquetas de couro, jeans, etc.), semelhantes aos personagens em trajes cômicos, ou tinta por todo o corpo (ESPINOZA et al, 2009a, p. 23).

Algo para se salientar é que os autores que falam das máscaras na Luta Livre sempre se colocam como se existisse algo mágico quando o lutador a usa. “Eles lhes atribuem forças e poderes especiais, uma onda de mistérios que enquadram as personalidades de cada um” (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 38).

Fuego en el Ring (2006) contam que a máscara faz parte da cultura da Luta Livre, sendo a mesma como a representação do bem ou do mal. Esse site conta que os índios usavam essas máscaras em algumas danças que tinham rituais que levavam a sacrifícios em que o homem era transformado em Deus, demônio, animal, ou item da natureza, usando as máscaras que representam personagens. Dessa forma também é na *Lucha Libre* no México, no *Pro-Wrestling* nos EUA, no *Puropesu* no Japão, assim como na Luta Livre no Brasil, pois o lutador passa por um transe semelhante, ante o que ele representará junto a sua máscara.

O primeiro lutador para Fuego en el Ring (2006) foi Luis Nunez, "*El Enmascarado*" foi o primeiro gladiador que usava uma máscara no México, sendo que o próprio tirou a máscara, mas essa contribuição fez com que isso se tornasse um símbolo nessa cultura. Depois vieram *El Santo*, *Blue Demon*, *Black Shadow*, Mil Máscaras, e outros para se confirmar isso. Em todo o mundo existem lutadores mascarados, mas é na *Lucha Libre* o seu predomínio como grande símbolo desse esporte espetáculo. Contudo Villareal (2009, p. 3) conta que o primeiro lutador que se apresentou com uma máscara se chamava *The Caped* no ano de 1934. A partir daí, a máscara de Luta Livre se tornou algo que o autor chama de “item mágico”. “É o tesouro mais valioso de um lutador, objeto de devoção ou admiração do público (incluindo há aqueles que gostam de usar máscaras, como seus ídolos) e um ícone que faz parte do universo simbólico de imaginário coletivo” (VILLAREAL, 2009, p. 3).

Para Amezquita Mercado et al (2009 p. 11) A *Lucha Libre* tem como raízes a luta olímpica. “Foram lutadores americanos que trouxeram a *Lucha Libre* ao México. A tradição da máscara vem de um lutador americano chamado *Ciclón Mckey*” (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 11). *Ciclón Mckey* inovou seu figurino usando botas e uma máscara. O material extremamente rígido se adequou ao rosto do lutador com o tempo de uso.

Mas o surgimento da máscara nos combates tinha outra função, segundo Villareal (2009, p. 3) “os promotores e empresários puderam apresentar, ao mesmo tempo um mesmo lutador em duas ou mais arenas distantes em um país incomunicável” (VILLAREAL, 2009, p. 3).

As rivalidades mais amargas entre os lutadores levam a grandes disputas, aquele em que apostar máscara, em que o perdedor deve removê-la diante do público e entregar a seu

conquistador, dizer o nome dele e nunca reutilizar. “Em lutas que vale máscara são geralmente muito sangrentas. (...) Quando um lutador perde uma luta valendo a máscara, ele não pode usa-la nunca mais” (VILLARREAL, 2009, p. 3 – 4).

Segundo esses autores os lutadores fazem é muito mais que apenas dar o entretenimento aos fãs, assim a *Lucha Libre* acaba sendo entendida por eles como um esporte que “não é um hobby ou um complemento à sua atividade, é um trabalho, uma maneira de sobreviver, mas principalmente é a sua vida” (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 31 - 32). Dá para se perceber o quanto é levado a sério a prática junto dos envolvidos. Com o aprofundamento da pesquisa sobre a *Lucha Libre* fica difícil afirmar quem foi o primeiro a usar uma máscara como parte de seu figurino, “outros nomes para tal feito foram Jim Atts, Luis Núñez com o apelido de ‘*El Potosí*’ e Jorge Lambros como ‘*Mascarado Marvel*’” (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 37 - 38).

Embora a máscara tornou-se ao longo dos anos como um ícone da Luta Livre nacional, existem aqueles que optam por voluntariamente não usá-la, considerá-la desnecessária como elemento de imagem de seu personagem como um lutador (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 36).

“No *wrestling*, é importante conhecer que personagem se formou para entrar no ringue, ele pode ser vital para as aspirações do lutador. Tem que ser um bom personagem para atrair a atenção e admiração do público” (ESPINOZA et al, 2009a, p. 42). Para os autores é preciso que o combatente seja inovador em suas lutas, assim ele consegue se dar bem junto aos fãs. Cada lutador traz para seu personagem algo diferenciado dos outros, só assim ele terá uma importância significativa para subir ao ringue. Esse significado não pode ficar apenas em palavras, mas também na forma como ele se veste. No México os mascarados sempre fazem algo para inovarem o que usam. “Mil Máscaras, o próprio nome diz, sempre mudando algo, seja uma cor ou *design*” (ESPINOZA et al, 2009a, p. 45).

## 2.2 O contexto atual da Luta Livre

Tudo o que acontece dentro dos espetáculos de Luta Livre segue uma narrativa própria, como explica Perniola (2005, p. 184).

Na realidade, a aproximação entre cena e violência pertence à cultura ocidental, na qual a cena e a morte, o pensamento e o sangue estão estreitamente ligados. A ação histórica precisa ser *cênica* para ter um sentido e ser ação violenta para ser *real*. Precisa ser cênica, isto é, repetir um modelo, ritualizar um mito, recitar um texto, porque deve criar acima da sociedade natural uma sociedade “racional” (PERNIOLA, 2005, p. 184).

A Luta Livre é formada por várias narrativas, pois sem isso não teria um propósito das exhibições, com isso são criadas as histórias e enredos, ou as *storylines* que é o jargão usado nesse esporte de entretenimento. As várias narrativas são os diversos combates e rivalidades que inúmeros lutadores estão vivenciando. Balogh (2002, p. 53) entende que para se constituir uma narrativa:

É necessário que seja finito, ou seja, que tenha começo e fim, entre os quais se configura gradualmente um efeito de sentido (...).  
É necessário que haja um esquema mínimo de personagens (contrários ou contraditórios): o protagonista versus o antagonista, o bandido versus o mocinho, o detetive versus o criminoso etc.  
É necessário que esses personagens tenham algum tipo de qualificação para as ações que realizam ao longo da história, como por exemplo: bandido malvado e trapaceiro versus mocinho bondoso e lutador, ou ainda detetive arguto e durão x bandido malvado e dissimulado etc.  
É necessário que os personagens realizem ações que dão andamento à história e mostrem as relações entre os mesmos (...) (BALOGH, 2002, p. 53).

De Garis (2005, p. 192 - 212) afirma que "ambos os lutadores devem internalizar a lógica da cela (ringue, grifo nosso), a fim de ser completamente eficaz. (...) o lutador na cela deve 'vender' a dor e ilustrar a eficácia do agarrar" (DE GARIS, 2005, p. 192 – 212). A dor existe de verdade, mas em determinados momentos é preciso que o lutador demonstre um maior sofrimento para que o público sinta pena dele e assim comece a incentiva-lo.

“De fato, a exibição de violência, real ou fingida, não está nem mais visível do que no *wrestling* profissional. Há três principais formas de violência no *Pro-Wrestling*; intimidações, destruição de propriedade e lesão corporal” (MAGUIRE, 2006, p. 160 - 161).

Dissertando mais sobre essa temática este autor acredita que “a violência da intimidação é geralmente demonstrado por ameaças verbais. Na maioria das vezes, um *wrestler* ameaça o outro lutador” (MAGUIRE, 2006, p. 160 – 161). Dessa forma Maguire (2005, p. 160 – 161) acredita que “em geral, a intimidação é comum em entretenimento esportivo. (...) Uma segunda forma de violência usada para atrair a atenção é a destruição de

propriedade” (MAGUIRE, 2006, p. 160 – 161). Mas objetos também são usados para isso, na definição de Maguire (2006, p. 160 – 161) como cadeiras, mesas, paredes, portas, luminárias, computadores, televisores, até carros são destruídos. Para Maguire, a terceira e mais grave forma de violência é a lesão corporal (MAGUIRE, 2006, p. 160 – 161).

*Wrestlers* e outros são esmurrados, pontapeados, jogados e feridos por uma variedade de armas. O comportamento violento ocorre dentro e fora do ringue. Mesmo que *Pro-Wrestling* seja coreografado, um risco de dano físico está sempre presente. Cedo ou tarde, quase todos os *wrestlers* estão feridos e forçados a parar de lutar até que a lesão esteja curada. Acidentes e erros de cálculos podem ocorrer. Obviamente, *Pro-Wrestling* é encenado, mas a essência da apresentação é a violência interpessoal (...). Curiosamente, as vítimas da violência incluem lutadores, gerentes, árbitros, locutores, promotores, assistentes de arena, pessoal da segurança, fãs e pessoal administrativo da empresa de Luta Livre. Mesmo membros de família e de personalidades de *wrestling* são ocasionalmente agredidos (MAGUIRE, 2006, p. 160 – 161).

O mesmo autor afirma que existem vários tipos de objetos que são usados para agredir o outro: “Cadeiras, martelos, bastões, chicotes, tachinhas, correntes, guitarras, latas de lixo, varas de Kendo, carros, caminhões, empilhadeiras, fogo e arame farpado. Os lutadores têm orgulho em usar uma grande variedade de armas” (MAGUIRE, 2006, p. 160 – 161).

O que ocorre é a espetacularização da violência, “criando dicotomias, investindo em simplificações maniqueístas, que nos dão a falsa sensação de estarmos diante de 'mocinhos e bandidos' - personificações das categorias do bem e do mal” (NOVAES, 2014, p. 48). Entenda-se que ao olhar da autora o fato de se ter combates como essa face de lutas entre os extremos vem aparecendo na mídia e ela não fala sobre a Luta Livre e sim sobre o MMA. Mostrando que os outros esportes aprenderam junto da Luta Livre que colocar o bem contra o mal é algo que chama as pessoas e assim rende ainda mais audiência e venda de produtos relacionados. “A transformação da violência em espetáculo conduz autores e espectadores, ao lugar de protagonistas principais. É na condição de atores de uma cena que se desenrola na tela, que chegam ao estelato” (NOVAES, 2014, p. 49).

A violência está no outro, mas, por intermédio desde outro, dou vazão aos meus ódios primitivos, sem que por eles me sinta afetado. Sendo assim, poderíamos pensar nesses embates televisionados, e que contam com cada vez mais admiradores, como espaços de catarse coletiva, na qual a encenação do massacre dá vazão não somente a descargas de toda a sorte de impulsos violentos não devidamente elaborados pela plateia, que acompanha atenta a cada golpe desferido, mas que, projetados na figura do lutador, dão vazão a um expurgo coletivo. O público identificado com seu protagonista tem no momento da vitória acachapante, o seu ápice, tornando-se sua também a ascensão e glória (NOVAES, 2014, p. 49).

“Às vezes, histórias espelham eventos da vida real o que torna difícil distinguir a ficção do factual. Portanto, quando um lutador profissional é ferido de verdade, a gravidade é obscurecida e minada pelo imaginário vitimizado” (CORTEEN; CORTEEN, 2012, p. 49). Isso porque os espectadores se acostumam a ver os lutadores reclamando das dores no ringue, algumas mais para vender o combate e outras que doem muito mesmo, assim fica descaracterizado em diversos casos quando um lutador se machuca de verdade. Na maioria das vezes quando sai um comunicado oficial da empresa, mas até alguns desses avisos são falsos, mais conhecidos como *Kayfabe*. Quando eles são realmente feridos, dentro ou fora do ringue, eles perseveram com o desempenho fazendo o seu melhor para mascarar as lesões reais, independentemente da gravidade (CORTEEN; CORTEEN, 2012, p. 49). Isso é assim por todo o mundo, pois os lutadores entendem que suas lesões são pequenas aos olhos dos que estão ali para ver o espetáculo.

Corteen e Corteen (2012) e Ramesar (2014) trazem pelo menos seis casos de lutadores que morreram por terem sofrido fortes golpes repetidos em seus corpos, principalmente na cabeça, aliados ao uso de esteroides, álcool e remédios para combater as dores. Enquanto que o senso comum demonstra o preconceito com a prática, pois “tudo é falso”, o que é planejado são alguns golpes e o vencedor, mas eles se arriscam de verdade.

O sucesso da Luta Livre na TV americana é algo de muitos anos de história, isso porque segundo Soulliere (2006, p. 2 – 3) há “um número estimado de 35 – 50 milhões de pessoas que sintonizam a assistir a programas de Luta Livre profissional a cada semana nos Estados Unidos” (SOULLIERE, 2006, p. 2 – 3). Grandes centros em que a Luta Livre se tornou algo grandioso como nos três países que foram citados nesse capítulo usam da TV como “vitrine” e assim vendem o seu produto. “*Wrestling* profissional pode ser considerado um gênero de entretenimento popular e cultural” (SOULLIERE, 2006, p. 2 – 3).

“*Pro-Wrestling* é um esporte, mas que segue as convenções do teatro” (MAZER, 1998, p. 3). Parece que os autores não se recordam o quanto é necessário treinar, perder peso, se esforçar para aprender os golpes, saltos, as formas de se proteger frente aos combates. Contudo na sequência de sua obra Mazer acaba se redimindo. “*Pro-Wrestling* serve como metáfora para estruturas sociais” (Mazer, 1998, p. 7). Isso porque diversos personagens são criados com o aspecto de mexer com acontecimentos do dia a dia, além de certa forma de dar aos espectadores esperança de que se é possível mudar a sociedade e o mundo.

“Mostrar violência permite a expressão estável da identidade masculina e cultural em conflitos. *Pro-Wrestling*, por um lado, reproduz os conflitos na sociedade, por outro lado, serve como uma saída para a liberação do dia a dia” (LUKSIC, 2003, p. 15). Assistir a Luta

Livre é tanto um conflito da nossa sociedade como também uma fuga da rotina, vendo os combates dá para se entreter e extravasar a raiva, o cansaço, as frustrações. Se aquele que você gosta perde, aí surgem as vaias, mas se ele vence, aí o fã grita, fala palavrões e até mesmo chora. Ver seus anseios se concretizarem dentro de um ringue dá ao espectador uma sensação de liberdade, relaxamento, alívio, escape da vida cotidiana, alegria, vontade que se o mundo acabasse naquele momento, a pessoa não iria se ofender, pois ela se sentiria em paz.

Não só apenas os combates da Luta Livre a constrói. A percepção dos fãs também e isso rende diversas homenagens, seja em vídeos que são chamados de tributos ou em forma de slides, textos e montagens com imagens. DoAmaral (2014c, p. 5) analisou ao todo 178 conteúdos que simbolizaram a percepção dos espectadores em contar a história da Luta Livre, das empresas que assistem e dos lutadores que gostam. A importância de um trabalho assim fica a cargo de se deixar claro que aqueles que acompanham têm as empresas e os combatentes como algo importante em suas vidas.

Mesmo que de certa forma a Luta Livre tenha horários e dias certos para ser transmitida na TV ou a qualquer momento pela internet, o *Pro-Wrestling* muitas vezes aparece na programação em desenhos animados. DoAmaral (2014d, p. 1) categorizou 11 animações, sendo que existem tantas outras que ficaram de fora. O embate entre o bem e o mal acontece da mesma forma que na vida real. Assim como o triunfo do herói após se reinventar frente aos percalços.

## 2.3 Reflexões teóricas

### 2.3.1 Luta em Foucault

Ao falar sobre esporte e gestos de um atleta, Foucault (2006, p. 283) conta uma das facetas para o lutador de Luta Livre junto ao seu público:

No fundo, para ser um bom atleta, basta conhecer os gestos - e tão - somente estes - que são efetivamente e mais frequentemente utilizáveis na luta. E é necessário que estes gestos, de tão conhecidos, se tenham tornado a tal ponto familiares que os tenhamos sempre a disposição e possamos recorrer a eles toda vez que a ocasião se apresentar (FOUCAULT, 2006, p. 283).

Sendo que para se ter bons movimentos que arrebanhar o público é necessário muito treinamento, assim como para qualquer outro atleta. Engana-se quem pensa que o lutador de Luta Livre, por ser um esporte de entretenimento não precisa de treinos para a execução de golpes. “A prática em si é concebida como um combate permanente. Não se trata simplesmente de formar um homem de valor. É preciso fornecer ao indivíduo as armas e a coragem que lhe permitirão lutar durante toda a sua vida” (FOUCAULT, 2006, p. 602). Em grandes palcos como nos EUA, os lutadores treinam cerca de seis ou oito horas diárias. Lutar para não se machucar é mais complexo do que para surrar o outro. “O treinamento do bom atleta deve ser, em alguns movimentos elementares, mas suficientemente gerais e eficazes para que possam ser adaptados a todas as circunstâncias” (FOUCAULT, 2006, p. 388). Para o autor o ato de lutar é algo que pode acontecer a qualquer momento. Sendo isso para Foucault (2006, p. 389) a compreensão de que “a arte da luta consiste simplesmente em estar pronto, mantendo-se em alerta, não ser derrubado, não ser menos forte do que todos os golpes com que se pode deparar” (FOUCAULT, 2006, p. 389). Mas para ser um grande lutador e atleta em vários âmbitos, o autor compreende que toda a formação propriamente atlética é, para Platão, uma das garantias de que não se terá medo da adversidade exterior, não se terá medo dos adversários com os quais se aprende a lutar (FOUCAULT, 2006, p. 518).

Em uma passagem citada por Sêneca, Demetrius recorre à metáfora bastante comum do atleta: devemos exercitar-nos como faz um atleta: ele não aprende todos os movimentos possíveis, não tenta fazer proezas inúteis, prepara-se para alguns movimentos que lhe são necessários na luta para triunfar sobre seus adversários. (...) Como um bom lutador, devemos aprender exclusivamente aquilo que nos permitirá resistir aos acontecimentos que podem produzir-se; devemos aprender a não nos deixar perturbar por eles, a não nos deixar levar pelas emoções que poderiam suscitar em nós (FOUCAULT, 2006, p. 605).

Por fim, Foucault (2006, p. 602) entende que existem duas metáforas ligadas à luta: a da disputa atlética e a da guerra, pois o fato de sempre estar pronto para se lutar na vida, vencer



adversários é algo presente na vida de cada um. Para o lutador essas metáforas são ainda mais presentes, pois com um trabalho árduo a empresa em que trabalha dará a ele chances para grandes combates e quem sabe ser campeão.

### 2.3.2 *Telecatch* em Barthes

Para Barthes (1972, p. 15) os segmentos da Luta Livre onde em sua maioria os lutadores “sujos” (que são os que são considerados lutadores do mal) atacam os lutadores “limpos” (os bonzinhos) estão na significação de “pagar” por suas atitudes de querer ser o herói, esses elementos geram vaias do público, mas isso se prolonga apenas em um novo show, em que tudo possa ser resolvido com a vitória do lutador do bem. Toda essa história é conhecida mundialmente como *storyline*. Mas, às vezes, o lutador do mal vence, pois para que uma história se desenvolva e o personagem bom se torne em um herói vários percalços são colocados em seu caminho. Isso funciona melhor quando a equipe faz shows com frequência.

Barthes (1972, p. 11) explica que o público interage com a Luta Livre por sua:

Natureza espetacular do combate (...). O público não se importa nem um pouco que o combate seja ou não uma farsa — e ele tem toda a razão. Entrega-se à primeira virtude do espetáculo: abolir qualquer motivo ou consequência; o que lhe interessa é o que se vê, e não no que crê (BARTES, 1972, p. 11).

Assim Barthes em sua obra, “Análise estrutural da narrativa” (2008, p. 19) acredita que a narrativa nasce junto com a história da humanidade e pode estar sustentadas pela linguagem, seja pela forma oral, escrita, por imagem fixa ou móvel, nos mitos, lendas, fábulas e etc. Todos os povos possuem sua narrativa própria. Com isso, a Luta Livre não poderia ser colocada sem sua própria narrativa, assim como seus elementos narrativos, muitos ainda continuam presentes, como por exemplo, as máscaras, mas o design das mesmas mudou bastante. Elementos como as mesas, cadeiras e outros objetos para se bater no adversário foram adicionados. Assim como as músicas que os próprios lutadores escolhem para si, pois elas também compõem o personagem que foi concebido. Para Barthes (2008, p. 29) tudo na narrativa tem algum valor, até mesmo as pequenas coisas que seriam classificadas como absurdo ou inútil. Sendo assim este trabalho tem como função apontar o máximo possível das inovações que o espetáculo de *Pro-Wrestling* alcançou após o período que Fantomas e Ted Boy Marino brilharam na TV.

### 2.3.3 Espetáculo em Debord

A obra de Debord “A Sociedade do Espetáculo” (1997) é fonte inspiradora para argumentar sobre o tema agora proposto: A Luta Livre como espetáculo. “Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de *espetáculos*. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação” (DEBORD, 1997, p. 13). Hoje quem gosta de Luta Livre também acompanha os combates e sem dúvida torce por alguém e mesmo quando seu lutador está levando uma surra, o torcedor continua apoiando-o para que ele possa reverter à situação. Ou seja, a competição que matava pessoas, hoje cria heróis e pessoas para se admirar. “O espetáculo apresenta-se ao mesmo tempo como a própria sociedade, como uma parte da sociedade e como instrumento de *unificação*” (DEBORD, 1997, p. 14).

Para esse autor (1997, p. 14) “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por pessoas” (DEBORD, 1997, p. 14). O que se pode entender que a Luta Livre é um show esportivo formado por inúmeros lutadores e demais pessoas da equipe. Dessa forma o autor entende que “não é possível fazer uma oposição abstrata entre o espetáculo e a atividade social efetiva. O espetáculo que inverte o real é efetivamente um produto” (DEBORD, 1997, p. 15). Fica claro ao olhar de Debord (1997, p. 15) que “ao mesmo tempo, a realidade vivida é materialmente invadida pela contemplação do espetáculo e retoma em si a ordem espetacular a qual adere de forma positiva. A realidade objetiva está presente dos dois lados” (DEBORD, 1997, p. 15). O que o autor dá a entender é que “cada noção só se fundamenta em sua passagem para o oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo é real. Essa alienação recíproca é a essência e a base da sociedade existente” (DEBORD, 1997, p. 15). Sua afirmação fortifica e deixa mais clara a ideia de os lutadores arriscarem sua saúde nos embates que a Luta Livre proporciona, pois o espetáculo é real.

A Luta Livre é um grande espetáculo e, retomando aqui Debord (1997, p. 16):

Para descrever o espetáculo, sua formação, suas funções e as forças que tendem a dissolvê-lo, é preciso fazer uma distinção artificial de elementos inseparáveis. Ao *analisar* o espetáculo, fala-se de certa forma a própria linguagem do espetacular, ou seja, passa-se para o terreno metodológico dessa sociedade que se expressa pelo espetáculo. Mas o espetáculo nada mais é que o *sentido* da prática total de uma formação econômico-social, o seu *emprego do tempo*. É o momento histórico que nos contém (DEBORD, 1997, p. 16).

“O que o espetáculo oferece como perpétuo é fundado na mudança, e deve mudar com sua base. O espetáculo é absolutamente dogmático e, ao mesmo tempo, não pode chegar a

nenhum dogma sólido. Para ele, este é seu estado natural” (DEBORD, 1997, p. 47). A partir da base que Debord cita, pode-se entender o espetáculo de Luta Livre, pois fazer as mesmas coisas sempre da mesma forma, acaba com o ineditismo e também afasta o público que fica entediado ao assistir uma sequência de repetições.

## 2.4 Luta Livre Profissional e o Esporte

Quando falamos de Luta Livre, um dos primeiros questionamentos é de como trata-la. Assim, termos que a denigrem aparecem; “luta de mentira”, “marmelada”, “teatro”, “novela”, entre outros exemplos. Buscando entender e encontrar a melhor nomenclatura para dar sentido ao objeto desta análise pesquisou-se na base Capes Periódicos o termo *Sports Entertainment* que é algo muito ouvido em shows de Luta Livre americana.

Vince McMahon em entrevista ao jornal New York Times acredita que o foco de sua empresa, a WWE, é ter sua narrativa fixa na história. “Nós cunhamos o termo ‘entretenimento esportivo’” (MAKER, 2008, p. 5).

Arnold Schwarzenegger que foi um dos ingressantes ao Hall da Fama da WWE de 2015 e tem uma opinião interessante sobre o olhar frente aos lutadores profissionais como atletas. “Eu sempre tive muito respeito por lutadores e todo o entretenimento esportivo. (...) Fico feliz em ver que animadores desportivos estão recebendo o respeito que merecem como atletas e contadores de histórias” (MUSCLE & FITNESS, 2014, p. 12).

“Resultados no *Pro-Wrestling* pode ser definidos com antecedência, mas isso não significa que ele não é uma forma cada vez mais atlética do entretenimento” (BROADCASTING & CABLE, 2003, p. 10). É o que eles trazem em uma matéria sobre o tema.

Mesmo que a Luta Livre não tenha as características claras do que compõe as nomenclaturas sobre o que é esporte, é entendido que, a partir do que foi encontrado sobre *Sports Entertainment*, sem treinos, dedicação e repetições do que se pode fazer no ringue é impossível de haver combates com qualidade, assim como se outros esportistas não treinam, então os mesmos não terão grandes exposições.

Segundo as matérias jornalísticas encontradas no Capes Periódicos, a palavra *Sports Entertainment* é sempre vinculada à Luta Livre ou na nomenclatura mundial *Pro-Wrestling*. Podem-se interpretar duas coisas nesse sentido: Luta Livre não possui um termo / designação do que ela é. Dessa forma fica-se o imbróglio de compará-la com esporte, teatro e espetáculo ao mesmo tempo ou focando em apenas em um dos termos. Mesmo nos EUA onde existe

maior produção sobre a temática, não se possui um conceito claro do que é. A seguir um pouco sobre o que alguns autores entendem sobre Luta Livre e esporte para que ao fim possamos chegar a alguma conclusão.

Rinehart (1998, p. 62) conta que no período que a WWE era WWF - *World Wrestling Federation*, Vincent McMahon, o proprietário, afirmou que “a WWF é esporte (e seus 'artistas' são modelos e atletas) que, como todos do desporto contemporâneo, o WWF foi tocado pelo mundo exterior” (RINEHART, 1998, p. 62). Afirmção essa tirada no contexto sobre as drogas terem invadido o mundo da Luta Livre, algo que aconteceu com praticamente todos os esportes de competição. Assim o autor volta a dar voz a McMahon que completa:

De outros esportes profissionais emergir um número de estrelas que se tornaram astros, e abraçaram a mensagem, "Não use drogas". Aplaudimos seu esforço. No entanto, aqui na WWF, temos muitos Superastros, alguns dos quais têm mesmo que se tornarem super-heróis. (...) Em suma, os padrões de excelência os atletas do WWF se tornaram em exemplo para todo o esporte profissional para os próximos anos. É por isso que quando você ver este símbolo (WWF), você pode ter certeza que é um entretenimento esportivo livre de drogas que você e toda a sua família podem se orgulhar (REINAHART, 1998, p. 62).

Maguire (2006, p. 155) conta que “ao longo dos últimos anos, *wrestling* profissional, agora conhecido como esporte de entretenimento tornou-se imensamente popular”.

Lipscomb (2005, p. 3 – 4) traz alguns relatos sobre o medo de se afirmarem que a Luta Livre busca o entretenimento. Mesmo assim Vince McMahon mudou o nome da então WWF (*World Wrestling Federation*) para WWE (*World Wrestling Entertainment*) em 2002.

A ênfase entretenimento também levou a um aumento do uso de espetáculo. Música, iluminação teatral, pirotecnia, tecnologia de vídeo, e os personagens principais e periféricos são infundidos descaradamente em jogos de luta. Lutadores interpretam personagens, vestem trajes, exibem suas habilidades atléticas, e exibem a violência do esporte em que muitas vezes parece ser uma apresentação em vez de forma de representação. Novamente, porém, muitos esportes, esportes legítimos usam teatro para entreter seu público e, é claro, atraente para as massas através de marketing de produto não é um novo truque. (...) Em outras palavras, "entretenimento esportivo" ameaça a distinção sagrado entre o desporto e as atividades de desempenho (LISPCOMB, 2005, p. 3 – 4).

Retomando as questões da Luta Livre ser ou não ser esporte, observa-se que, para aumentar a necessidade de se criar uma terminologia de colocar a Luta Livre em objeto, Thompson (1987, p. 10) afirma que: “Embora eu suponha que seja falsificado, ao mesmo tempo eu me encontro forçado a usar a terminologia de esporte” (THOMPSON, 1987, p. 10).

Nevit (2010, p. 1) chama a Luta Livre de “Entretenimento Esportivo”, mas para a autora os outros esportes servem apenas de entretenimento para quem assiste.

Villareal (2009, p. 1) afirma que os presidentes das equipes de Luta Livre creditam o nome da modalidade como "esporte de espetáculo". Llerandi (2006, p. 1) concorda com Villareal nessa nomenclatura.

Para Amezquita Mercado et al (2009, p. 7) “*wrestling* é uma prática com mais de 100 anos de tradição” (AMEZQUITA MERCADO et al, 2009, p. 7). A presença da Luta Livre é tão forte no México que lá não é necessário se discutir se é esporte ou não, a construção de pesquisas sobre o tema não é grande, mas dos autores encontrados, todos usam a palavra esporte para descrevê-la.

“*Wrestling* profissional não é um assunto que cai facilmente sob uma determinada disciplina acadêmica, os estudos sobre formas de esporte de entretenimento têm sido realizados ao longo da academia” (FORD, 2005 p. 2). Mesmo que o autor não tenha se aprofundado mais nesse debate, na tese vem uma nota ao fim da primeira página como parte de estudos da cultura popular americana e também como das ciências do esporte. Isso poderia significar que de certa forma, as ciências do esporte americanas colocam a Luta Livre como parte de seu campo de pesquisa.

Loadman (1999, p. 2) “*wrestling* não ordenadamente cai em qualquer uma categoria de desempenho humano - também não é esporte ‘puramente’ nem é ‘simplesmente’ dança, carnaval ou teatro” (LOADMAN, 1999, p. 2). De certa forma parece que a Luta Livre não possui uma nomenclatura própria. “Ela contém elementos de todos os acima, inclusive físico, enredo, personagem, coreografia, habilidade, agilidade e suas regras internas” (LOADMAN, 1999, p. 2).

Bernal et al (2009, p. 5) falam sobre como foi a origem da Luta Livre no México e por lá a mesma é considerada como esporte. Os espetáculos acontecem quase todos os dias da semana. Seguindo esse pensamento, Espinoza et al (2009b) não citam no texto a Luta Livre e o Esporte, mas colocam como título de um de seus subtítulos “O início de um esporte que veio para ficar” (ESPINOZA et al, 2009b, p. 1). Assim é entendido que os autores mexicanos consideram a *Lucha Libre* como esporte.

Segundo Filho (1988, p. 14) o Brasil tinha alguns problemas em relação a esse esporte, um deles era falta de um conceito. “O Brasil sempre foi entendido pelo esporte de alto rendimento e pelo futebol profissional” (FILHO, 1988, p. 14). Após uma carta da UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura) que dizia que o esporte deveria ser algo para todos, a nomenclatura no Brasil acabou se dividindo em: Esporte –

Educação que seria o praticado nas escolas e que teria objetivo de ensinar, educar e passar valores às crianças. Esporte – Participação que é dedicado à grande população que se exercita e pratica esportes sem competição. O intuito desse praticante é ter bem estar. Esporte Performance seria aquele que os atletas profissionais usam do esporte para competir em torneios e campeonatos profissionais (FILHO, 1988, p. 25 – 27).

A Luta Livre, segundo os argumentos de Filho (1988) é um tanto Esporte-participação como Esporte-performance. Isso por que são necessários os heróis, vilões e o espetáculo, como pede o esporte-performance, assim como também os resultados ao fim não importam. Os lutadores se sentem bem ao se apresentarem, ou seja eles não competem, pois não existe uma organização mundial do *Pro-Wrestling* com quem as empresas tenham que dar satisfação, assim como para a construção de uma seleção de lutadores e, além disso, o aspecto comercial dá aos mesmos o que é necessário para se sustentarem. Outros não conseguem nem se sustentar com o que ganham dos shows, o que seria outro fator do esporte-participação.

Sobre as três nomenclaturas citadas, Tubino (1999, p. 31) compreende que:

No esporte-participação e no esporte-educação, esse aspecto comercial existe, mas de uma forma tímida, sem ser indispensável. O esporte-performance, contudo, tornou-se irremediavelmente dependente dos esquemas comerciais. Para alcançar o sucesso, essa manifestação esportiva precisa de ídolos, os chamados "deuses dos estádios", e de grandes espetáculos (TUBINO, 1999, p. 31).

Um dos segredos do sucesso da Luta Livre em outros países é a formação desses chamados “deuses dos estádios”. Pode-se dizer que existem ídolos de várias gerações dentro do *Pro-Wrestling* mundial. Outros esportes tentam trabalhar isso, mas nem sempre é possível por diversos motivos. A idolatria e a convenção disso em produtos ou aparições especiais trazem quantias significativas em dinheiro.

Ao se falar de jogo, Callois (1990, p. 26) entende que se fazemos algo por obrigação, então, isso não é jogo. Luta Livre é feita pelos lutadores pelo benefício que ela proporciona ao lutador, até aqui seria o jogo, mas a partir do momento que o atleta recebe para se apresentar isso se torna um emprego e daí o jogo termina. É preciso deixar claro que frente aos relatos desse autor a Luta Livre não é um jogo.

O jogo é ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza e muitas vezes de dinheiro, para a compra ou o pagamento do aluguel do local. Quanto aos profissionais, pugilistas, ciclistas, jockeys ou atores que ganham a vida no ringue, na pista, no hipódromo ou nos palcos e que devem preocupar-se com as porcentagens ou os bônus, claro que neste aspecto não se devem encarar como jogadores mas como trabalhadores (CALLOIS, 1990, p. 25).

Seguem alguns dos precedentes apontados por Callois (1990, p. 29 – 30) apenas com todos esses elementos é que se caracteriza o jogo:

1. “Livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre” (CALLOIS, 1990, p. 29). Mesmo quando o cenário é independente como é no Brasil, a partir do momento que se torna membro de uma equipe, é necessário que tenha disponibilidade para atuar quando for necessário. Além do mais o lutador busca espaço dentro do meio da prática.

2. “Delimitada: circunscrita a limites do espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos” (CALLOIS, 1990, p. 29). O “rigorosamente” não faz parte da Luta Livre, isso porque os acidentes podem acontecer e uma luta que deveria durar mais tempo acaba bem antes pelos efeitos de uma contusão real. As lutas possuem um tempo certo para durarem. 10 minutos por exemplo.

3. “Incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar” (CALLOIS, 1990, p. 29). Luta Livre programa os vencedores de seus combates, pois o intuito é entreter o público com as lutas e as histórias contadas.

4. “Improdutiva: porque não gera nem bens, nem riquezas, nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida” (CALLOIS, 1990, p. 29). Os lutadores assim como a empresa sempre aumentam seus bens com a Luta Livre, alguns conseguem sobreviver apenas disso e outros não, mas é bem difícil que ninguém receba nada para fazer isso, com ressalva nos casos de empresas bem pequenas.

5. “Regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta” (CALLOIS, 1990, p. 30). A Luta Livre já tem regras estabelecidas por cada empresa, os combates podem ser simples, um contra um ou de equipes, além do uso ou não de objetos cortantes.

6. “Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal” (CALLOIS, 1990, p. 30). Muitos dos contextos das rivalidades são ligados à busca por um título, à traição entre até então amigos, à busca por uma mulher em especial, por fim simplesmente o ataque ao outro para que ele sinta dor, contudo outros contextos são criados, mas a maioria é para nos mostrar que é possível superar os nossos próprios obstáculos diários, mesmo que eles sejam muito difíceis.

Ainda nessa obra Callois, (1990, p. 42) cita a Luta Livre junto de outros esportes:

De fato, a corrida de bicicleta, o combate de boxe ou luta livre, o jogo de futebol, de tênis ou de polo constituem em si espetáculos com traje, abertura solene, liturgia apropriada e percurso regulamentado. Numa palavra, são dramas cujas diferentes peripécias mantêm o público na expectativa e culminam em um deslance que exalta uns e desilude a outros (CALLOIS, 1990, p. 42).

Após tudo o que foi confrontado anteriormente na classificação de jogo, é notório que citar a Luta Livre e os outros esportes acaba por enquadrá-los na nuance da obra, o jogo, mas por todas as diferenças que são apontadas é deixado claro que Luta Livre não é um jogo.

Helal (1990, p. 23 – 25) diferencia esporte e brincadeira, que ao fim dos exemplos pode-se entender que esporte é a prática esportiva que é regulamentada por uma federação, na real onde os atletas devem se comportar segundo as normas e regras estabelecidas previamente, enquanto que a brincadeira tem apenas o intuito da diversão e colaboração entre os envolvidos (HELAL, 1990, p. 23 – 25). Quando a brincadeira começa a ter algumas regras para sua execução, ela se torna jogo. “O jogo simboliza, de certa forma, perda da espontaneidade absoluta que existia na brincadeira em troca de uma ordem estruturada” (HELAL, 1990, p. 25). A conclusão dele é que “competição que inclua uma medida importante da habilidade física e que esteja subordinada a uma organização mais ampla que escape ao controle daqueles que participam ativamente (sejam eles torcedores ou jogadores da ação)” (HELAL, 1990, p.28).

“Outra característica e, por isso mesmo estrutural do esporte e que permanece através dos tempos é o seu caráter de incerteza” (HELAL, 1990, p. 68). A Luta Livre foge disso, pois os lutadores sabem quem ao fim do combate vai vencer, os fãs não, e para eles o resultado é incerto. Não se busca a competição como no Esporte Performance e sim o entretenimento. O autor afirma que “muitas vezes o seu significado (esporte) mais amplo é imputado pela própria sociedade” (HELAL, 1990, p.72). Isso é algo recorrente na Luta Livre, nos EUA; os programas da WWE estão no ar há várias décadas, os mexicanos têm a *Lucha Libre* como algo enraizado em seu país. Os japoneses se juntaram ao *Puropesu* para que o seu orgulho nacional voltasse. No Brasil, o *Telecatch* era algo que as famílias adoravam assistir, hoje para continuar vivo mudou em muitos pontos para melhorar o espetáculo, os personagens e os combates.

“Repitamos mais uma vez: o resultado final é sempre incerto. Mas o que dizer de casos de suborno a atletas e juízes, alteração de regulamentos, resultados arranjados, uso de anabolizantes, etc?” (HELAL, 1990, p.73). O esporte, muitas vezes, tentou enganar os



espectadores, isso aconteceu em várias modalidades, quem assiste Luta Livre só busca se entreter, assim como ao ver um seriado ou filme.

“Isto porque o esporte é, na verdade, um objeto de estudo que pode ser abordado por vários ângulos” (HELAL, 1990, p. 75). Quem luta são atletas e Luta Livre é um Esporte de Entretenimento, esse é o ângulo que queremos passar a você, leitor.

Em um contexto geral, a obra de Jenkins (2005) o *Sports Entertainment*, que é como se referencia o *wrestling* profissional em uma possível ação teatral, assume a estrutura de esporte e o melhora para induzir respostas emocionais da multidão que acompanha tanto ao vivo como em casa. “Uma forma que faz ponte entre o desporto e melodrama, permite espetáculo de macho, destreza física (que é saudado por gritos e vaias), mas também para a explicação da vida emocional e moral de seus combatentes” (JENKINS, 2005, p. 38).

Para Beck e Bosshart (2003, p. 5) é difícil “diferenciar claramente entretenimento e esportes. Esportes tornaram – se uma fonte integrante do entretenimento para as sociedades contemporâneas” (BECK; BOSSHART, 2003, p. 5).

Schramm e Klimmt (2003, p. 61) na obra de (BECK; BOSSHART, 2003, p. 5) citam como elementos do entretenimento a participação do público com os gritos e cantos, os conflitos, combates, vitória e derrota, incertezas, duelos (bons vs. maus), sentimento de pertencimento, patriotismo, identificação com os ícones e heróis. Todos esses elementos aparecem na Luta Livre e isso dificulta em achar outro significado fora do esporte.

Coakley (2004, p. 202) faz a seguinte pergunta: “Qual a distância pode o espetáculo ser enfatizado antes que as pessoas concluam que um determinado esporte perdeu sua autenticidade e se tornou em uma violência desprovida de jogo?” (COAKLEY, 2004, p. 202). Para ele a Luta Livre passou esse limite faz tempo:

Muitas pessoas vão assistir violência no contexto de um jogo autêntico, mas existe pouca vontade em pagar para assistir isso semana após semana, quando não faz parte de uma estrutura orientada e que dá objetivos que vão além do sangue (COAKLEY, 2004, p. 202).

O autor dá a entender que não é o ato de se fazer o que o esporte de competição faz que seja o chamariz de espectadores. Ao olhar desse autor não existe o porquê se assistir lutas toda semana se não por um motivo. A Luta Livre tem esse propósito que é fazer o vilão pagar pelos seus atos, além de sempre transmitir que podemos ser o herói da nossa vida que derruba os percalços no dia a dia.

“Na verdade, para o público, o resultado do combate de *wrestling* é imprevisível. A encenação televisiva da partida, o enquadramento de narrativas prévias é relativo aos atletas para criar o drama característico da WWE e NFL” (WALTON; WILLIAMS, 2011, p. 100).

Os autores entendem que os pontos em que a WWE (simbolizando a Luta Livre) e a NFL (simbolizando os outros esportes) é que nunca antes foi se pensado em vender a ideia de que existem vilões e mocinhos nos esportes. Ainda existem gênios na prática esportiva, contudo o eixo de atletas com baixo rendimento cresceu muito, assim foi necessário criar uma rivalidade grande entre os esportistas, para que daí se crie uma polêmica e dessa forma “apimentar” o confronto. Esses elementos sempre estiveram na Luta Livre e de alguma maneira funcionou. Ao que parece, os outros esportes estão copiando elementos do *Pro-Wrestling*, além das “teorias da conspiração” que sempre afirmam que são nos bastidores de que muitos resultados são combinados. Não está sendo dito que isso realmente existe, apenas foi citado, pois na Luta Livre isso é feito de fato e nem por isso as pessoas deixam de acompanhar.

Com todos esses autores que falam sobre *Sports Entertainment*, Luta Livre e Esporte é notório que o certo a se fazer é melhorar / criar o conceito de Esporte de Entretenimento ou se fazer uma nova nomenclatura, tanto para ajudar os pesquisadores, quanto para formar o objeto Luta Livre. A sugestão seria:

Esporte de Entretenimento: Prática esportiva que mistura ações do teatro e espetáculo em busca de levar entretenimento aos espectadores. Os resultados são determinados nos bastidores, os participantes e a empresa sabem o que irá acontecer, os fãs não. Os praticantes precisam ser atletas, pois o esforço físico é alto. Os riscos de integridade física são os mesmos que qualquer outro esporte. Objetos cortantes, cadeiras, escadas, mesas e até mesmo fogo podem ser usados na busca de maior adrenalina. O local para as exibições podem ser o ringue, tatame ou qualquer outro espaço como garagens, jardins, parques e etc.

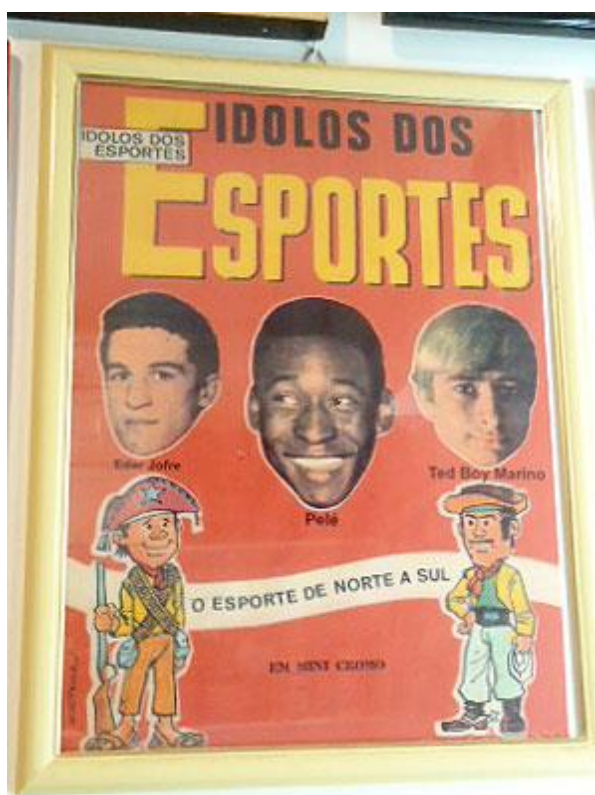
### 3 – Luta Livre no Brasil: do *Telecatch* ao *Pro-Wrestling*

#### 3.1 Origens do *Telecatch* no Brasil

No Brasil, a chegada da Luta Livre simbolizou o conhecimento de uma nova forma de combate, contudo foram os estilos Esportivo e Greco Romano que desembarcaram no país tupiniquim. Dessa forma, as primeiras apresentações se davam entre estrangeiros. O tempo trouxe a oportunidade de brasileiros treinarem essa modalidade; Tatu foi um dos nomes que fizeram histórias na atividade. Não se tem o relato do porquê os brasileiros apostaram nesse esporte. Um país onde isso deu certo foi na Argentina.

Luta Livre no Brasil já disputou o topo de preferência de prática esportiva no país, onde o boxe e o futebol eram as outras modalidades. Uma comprovação disso é a capa dessa revista sobre esportes (Figura 2), na qual aparecem as fotos do jogador de futebol Pelé, o lutador de boxe Eder Jofre e Ted Boy Marino representando o *Telecatch*.

**Figura 2 – *Telecatch* junto de outras modalidades de Esporte**



Fonte: Site Globo Esporte<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/BivRUZ>> Acesso em 28 set. 2015.

Gladiatorium (2014) conta que em todo o mundo, inclusive no Brasil o desenvolvimento das lutas mudou no final dos anos 20.

As competições se mantiveram com o caráter sério de confrontos sem lutas combinadas, mas os profissionais perceberam que era mais vantajoso participar de companhias que priorizavam os espetáculos sem se machucarem (GLADIATORIUM, 2014).

Dessa maneira Gladiatorium (2014) entende que os lutadores poderiam lutar praticamente aos finais de semana e ganharem muito dinheiro. O autor explica que “o *Professional Wrestling* ou *Pro-Wrestling* ficou associado apenas às lutas combinadas” (GLADIATORIUM, 2014). E complementa: “Para o público leigo eram mais atrativos esses espetáculos aonde as técnicas eram ensaiadas e o apelo dos movimentos plásticos tinham maior audiência” (GLADIATORIUM, 2014). Assim os confrontos de luta real praticamente desapareceram, o que fez com que a Luta Livre *Submission* perdesse certa visibilidade. Os anos se passaram e a TV foi criada e o que era sucesso nos circos acabou migrando para a programação televisiva “passou a ser um espetáculo puro de entretenimento, ainda hoje há quem acredite que a luta é real” (GLADIATORIUM, 2014).

Faraco e Maia (2009, p. 51) contam que em 1932, a Luta Livre iniciava a cativar a população e assim aumentando o número de expectadores nas apresentações. “Antes realizadas em recintos fechados, as lutas passavam a ocorrer nos estádios de futebol e nos ginásios, com entrada paga” (FARACO & MAIA, 2009, p. 51). Com isso, outro público também se fez notório. “A imprensa começava a dedicar mais espaço. O futebol não era tão popular e o primeiro grande craque do Rio, Leônidas da Silva, ainda não tinha despontado” (FARACO & MAIA, 2009, p. 51).

### **3.2 O *Telecatch* na Mídia Impressa e TV brasileira**

O nome *Telecatch* vem da junção das palavras “tele” de televisão e “catch” do *catch-as-catch-can* traduzido como “agarre como puder”. Drago (2007, p. 13 - 16) conta que a luta sofreu modificações em diversos países e assim nasceram os vários estilos de Luta Livre, sendo o estilo Greco Romano e o Livre as únicas que participam das Olimpíadas. O termo foi usado no fim do século XIX, na Inglaterra e a partir de 1920 nos EUA, se tornando conhecido apenas como *catch*. Por ser apenas voltado ao entretenimento, no Brasil ficou conhecida como “marmelada”.

(...) No Brasil, o *catch* foi intensamente difundido, a partir da década de 1960 pela televisão - quando passou a ser conhecido com *Telecatch*. (...) O

*Telecatch* é o esporte de quem gosta de praticar uma atividade física simplesmente “por esporte”! (DRAGO, 2007, p. 13 – 16).

Os shows eram feitos em circos, praças ou em qualquer outro lugar e acabaram trazendo um bom número de espectadores, é impossível dizer um número exato, visto que isso nunca foi registrado. O que se sabe é que as emissoras de TV apostaram nesse esporte de entretenimento e partiram para programas veiculados pelo país inteiro (Figura 3).

**Figura 3 – Anúncio veiculado em jornal impresso sobre *Telecatch***



Fonte: Blog Flávio Gomes<sup>3</sup>.

Antes desse importante passo para programas televisivos, as apresentações de *Telecatch*, em ginásios e etc, recebiam lembretes nos jornais impressos. Com a chegada a TV o mesmo acabou se tornando em um programa familiar e ainda recebendo a cobertura da mídia impressa. Os programas de sucesso foram: “Astros do Ringue, Campeões do Treze, Feras do Ringue, Gigantes do Ringue, Gigantes do Ringue – A Nova Geração, Reis do Ringue, *Telecatch* Montilla e *Telecatch* Internacional” (DRAGO, 2007, p. 53 – 54). Os mesmos foram apresentados nas emissoras Rede Globo de Televisão, TV Bandeirantes, TV Record, TV Tupi, TV Gazeta, TV Cultura e TV Excelsior (DRAGO, 2007, p. 53 - 54). O

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/3Aknla>> Acesso em 28 set. 2015.

programa mais conhecido foi o *Telecatch* Montilla da Rede Globo, no qual Ted Boy Marino e tantos outros protagonizaram as rivalidades no ringue. Devem ter existido inúmeros outros shows e equipes em circos, emissoras menores e até mesmo de pequenas cidades, mas a imprensa brasileira não registrou tais fatos ou o tempo destruiu conteúdos importantes sobre a temática. Uma das dificuldades dessa pesquisa foi a busca por esses dados. Pode se afirmar que segundo Veja (1969, p. 64) “Telecatch – o mais popular programa de lutas da televisão, com dois milhões de telespectadores por semana” (VEJA, 1969, p. 64). O que mostra o alcance e sucesso de programas dessa temática.

Passos (2013, p. 1 - 2) aponta o *Telecatch* como "um dos principais pilares da cultura de massa televisiva. O auge de sua popularidade ocorreu nas décadas de 1960 e 1970. Desde sua estreia em 1959 na TV Tupi" (PASSOS, 2013, p. 1 - 2). Sendo que para ela "os eventos eram capazes de esgotar as bilheterias, lotando as arquibancadas" (PASSOS, 2013, p. 1 - 2). A autora entende que "os principais lutadores tinham estilos caricatos que lhes garantia muita fama pelas cidades. Os golpes eram compostos por técnicas oriundas da Luta Livre, Judô e acrobacias próprias dignas de espetáculos de circo" (PASSOS, 2013, p. 1 – 2).

Um dos entrevistados de Passos (2013, p. 5) é Altair José de Oliveira, que relembra "O entusiasmo era tanto que, às vezes, componentes da plateia partiam para cima dos lutadores" (PASSOS, 2013, p. 5). Esse artigo é praticamente composto por entrevistas. O mestre de Muay Thai, Fábio Noguchi conta “[...] o programa *Telecatch* alcançou grande popularidade com índices de audiência marcantes no Canal 12" (PASSOS, 2013, p. 5). Enio Rocha afirma que se tinha montado um barracão e arquibancadas que ficavam lotadas, sendo que desde a tarde as filas se formavam, pois o público estava à espera do programa se iniciar (PASSOS, 2013, p. 5). "Essa constante contenda entre o bem e o mal, era um dos pilares que assegurava o sucesso e a audiência do evento e a apresentação de dois tipos arquetípicos: bonzinho e mau caráter. Esta era a tônica do evento” (PASSOS, 2013, p. 5).

Apesar do formato teatral com “heróis” de um lado e “vilões” de outro, descritos pelos próprios representantes da modalidade, alguns praticantes e simpatizantes do *Telecatch* garantem que não era “marmelada” e muitas lutas não eram combinadas. Essa memória coletiva do *Telecatch* buscou mostrar em muitas falas que existia certo grau de imprevisibilidade e autonomia (PASSOS, 2013, p. 7).

Tanto Passos (2013, p. 8) quanto Drago (2007, p. 44) contam que no ano de 1969 o coronel Aloysio Muhlethaler, Chefe do Serviço de Censura da Polícia Federal proibia os shows de *Telecatch* na televisão até o horário das 23 horas; ele considerava a existência de muita violência e também de sangue jorrando pelos lutadores, contudo nada daquilo estava

fugindo ao controle dos que se apresentavam no ringue. "O que fez os patrocinadores deixarem de investir nesse esporte" (DRAGO, 2007, p. 44). Pode se dizer que a partir disso se iniciou o declínio da Luta Livre no Brasil, mas não o seu óbito. Algo que não era diferente a WWE nos EUA, a então WWF. Vince McMahon, presidente da entidade teve que declarar que as lutas do Pro-Wrestling são encenadas, o que acabou com o maior segredo desse esporte e ainda teve que mudar a sigla WWF para WWE, para simbolizar o propósito de entretenimento e também para diferenciar da WWF que cuida da vida selvagem. No Brasil, a censura silenciou em parte o *Pro-Wrestling*, pois as TV atenderam fielmente; nos EUA a WWE conseguiu adquirir pequenas empresas do segmento que sofreram com perca de dinheiro após o segredo revelado, se consolidando como a maior entidade do segmento. (DRAGO, 2007, p. 44 - 45).

No período em que a ditadura militar tomou conta do Brasil, diversos esportes foram esquecidos, as razões não são claras, mas Monteiro (2006, p. 24 – 35) traz alguns fatos de como os populares viviam:

(...) foi à época dos “noventa milhões em ação”, em que o governo usou a canarinha, a mais perfeita máquina de encantar e ganhar e encantar para esconder de si mesma uma nação que levava eletrochoques nos porões da ditadura (MONTEIRO, 2006, p. 24 – 35).

No início desse capítulo existe uma imagem dos esportes mais aclamados no país. A Luta Livre e o boxe, que figuravam junto do futebol, foram simplesmente deixados de lado pelos meios de comunicação. Com o espaço livre um esporte apenas cresceu. “Também era o fim de uma época em que o amadorismo tinha lugar nesse esporte, e início do longo processo de profissionalização do jogador de futebol” (MONTEIRO, 2006, p. 24 – 35). As mudanças não pararam por aí, como bem assinala o autor:

A partir de então, enquanto o progresso marchava com botas de concreto sobre os cada vez mais refeitos campos de várzea, a nação acostumou-se com dogma de fé de que o domingo só é corretamente aproveitado num estádio ou frente a televisão, vendo a bola rolar. Certo, temos o elemento da ginga, que nos preparou para dar o passo da genialidade do futebol. Certo, temos uma longa tradição de governantes que usou a pelota para garantir popularidade, construindo estádios, subvencionando clubes. Certo, somos um país que aprendeu a se espelhar no que via pela televisão, e a televisão quase sempre a serviço daqueles governantes, nos disse que éramos o país do futebol (MONTEIRO, 2006, p. 24 – 35).

Segundo Ramos (1984. p. 35 – 36), o governo de Médici queria mudar sua imagem frente a população, com isso foram usados o futebol e o carnaval como a legitimação do governo. O então presidente começou a frequentar as tribunas de jogos de futebol, como se ele fosse o torcedor número um do país. Não bastava torcer, ele tinha que quase forçar a

escalação de Dario no ataque da Seleção Brasileira. Com isso a Luta Livre no Brasil perdeu força, pois o futebol era o esporte número um e também o único que aparentemente importava. Esse enfraquecimento pode ser uma das causas do declínio desse esporte.

Com isso esse esporte que já disputou o topo com o futebol em nosso país acaba se escondendo ainda mais. Drago (2007, p. 46) conta que um dos problemas que o Brasil sempre passou foi não ter uma empresa para cuidar do *Telecatch* brasileiro.

Alguns reflexos da ditadura permaneceram nos meios de comunicação. Sendo que para os autores Camargo, Carvalho e Marques (2005, p. 20 – 21) entendem que se olharmos atentamente a cobertura esportiva brasileira serão revelados inúmeros equívocos. O primeiro listado pelos autores está na preocupação gigantesca com o futebol, sendo que os outros esportes não tivessem capacidade também em outras atividades, algo que impacta no desconhecimento de vários desportistas que buscam espaço, assim como de patrocínios para manterem treinamentos e viagens.

Não se pode negar que a técnica e a arte de chutar a bola representam o esporte das multidões em nosso país, mas há desproporção entre o número de praticantes das diversas atividades esportivas e o espaço (e o tempo) a eles dedicados pela mídia (CAMARGO; CARVALHO; MARQUES, 2005, p. 20 - 21).

Sendo que, geralmente, a mídia esportiva só lembra dos outros esportes durante as grandes competições e aqueles que fazem do esporte a sua sobrevivência acabam sendo penalizados pela falta de exposição. Além de se lembrar apenas dos medalhista, os que não conseguirem nenhuma medalha serão esquecidos. O segundo problema descrito é que a cobertura esportiva se limita em noticiar o que acontece no antes, durante e depois dos jogos e competições.

Não há vida fora dos torneios, e, por isso, as pautas ficam pobres, endereçando-se para a fofoca e a intriga, quando há temas absolutamente fundamentais para serem tratados (CAMARGO; CARVALHO; MARQUES, 2005, p. 20 – 21).

Segundo Faraco, Maia (2009, p. 99) o antigo lutador da Academia Gracie, Waldemar acabou se envolvendo com o *Telecatch*, pois o que era pago aos lutadores era bem superior ao que as demais artes marciais pagavam. Ele acabou sendo expulso da academia, mas pode ajudar sua família com o dinheiro da Luta Livre.

Os Mestres do Ringue (2013, episódio 1) é um documentário que relembra a trajetória do *Telecatch* na TV brasileira. Moacir Dorneles, ex-lutador e empresário foi responsável de levar a Luta Livre para a TV Gaúcha. Os lutadores que viviam em São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre faziam intercâmbios entre as capitais para lutarem com outros combatentes,



além de outros 10 lutadores que vieram de países da América do Sul. Os argentinos que chegaram dentro desse último grupo revolucionaram a Luta Livre, pois elementos narrativos, como as roupas foram melhorados e com isso o público feminino e infantil se aproximou desse esporte.

O *Telecatch* produzido em Porto Alegre ficou conhecido como “Ringue Doze” e o seu estilo era mais violento e sangrento, enquanto o dos argentinos era composto de muitas acrobacias. Essas lutas aconteciam nos estúdio da TV Gaúcha, atualmente RBS. Mas com o sucesso dos combates, foi necessário transferir para o Ginásio Brigada Militar. O que chamava a atenção de quem conhecia os lutadores fora do ringue era que tantos os lutadores sujos e limpos eram boas pessoas.

É deixado claro que o *Telecatch* era a luta do bem contra o mal, sendo Ted Boy Marino e Fantomas como ícones dos dois segmentos (OS MESTRES, 2013, episódio 1). As lutas eram para toda a família, pois não existia maldade, os sentimentos que se buscava passar eram a alegria, humor, entretenimento, vitória do bem sobre o mal, mas a raiva também estava presente, principalmente com as trapagens dos juízes e dos lutadores sujos. Tudo era um show, onde as classes A, B e C se uniam para assistir e torcer.

Em um todo, o mocinho sempre apanhou mais que o bandido, mas quando o lutador do bem revidava os ataques a torcida se inflamava. Para que tudo isso pudesse acontecer, era preciso muito treino, pois só assim os golpes pareceriam reais e não machucariam o oponente, porém acidentes aconteciam, assim como desentendimentos no vestiário, onde outros lutadores precisavam apartar as brigas (OS MESTRES, 2013, episódio 2).

Mesmo com grandes sangramentos e dores, a maioria dos lutadores se abraçava no vestiário, pelo grande combate que haviam feito. Muitos espetáculos aconteciam em circos, com o tempo foram se fixando em ginásios e praças. Era comum os lutadores saírem de excursões em ônibus junto de toda a equipe para levar os combates por muitos cantos do Brasil. Aparentemente, as federações de Luta Livre ganhavam mais dinheiro com as excursões do que pela TV (OS MESTRES, 2013, episódio 3)

Algumas vezes encontravam pessoas que chamavam o espetáculo de “marmelada”, pois os resultados eram premeditados, e os lutadores eram desafiados para uma luta, porque para quem criticava a Luta Livre, a mesma era fácil de fazer. Então, o desafiante e o organizador da federação iam à delegacia para assinarem um termo que ficaria explícito que o lutador não teria nenhuma responsabilidade com o que viria a acontecer dentro do ringue. No embate, os desafiantes sempre perdiam, sorte tinham aqueles que não tinham os braços fraturados. Quem fazia Luta Livre vinha sempre de alguma outra arte marcial, em maioria o

Judô, Boxe e Luta Livre Olímpica. A data de 20 de abril de 1990 ficou marcada pelo fim da Luta Livre na TV aberta. (OS MESTRES, 2013, episódio 3). Contudo, de forma esporádica alguns shows de equipes atuais aconteceram na TV aberta desde então.

O Homem Montanha afirma que nos anos 1980 de cada 100 televisores ligados, 85 estavam assistindo *Telecatch* e que hoje os avós tentam passar essa paixão para os netos (OS MESTRES, 2013, episódio 4).

Para atingir o público jovem de hoje, as federações fazem os lutadores conhecerem novos golpes, assim como vestimentas mais adaptadas para o atual momento do país, com isso elas estão mais coloridas. Os fãs feitos em eventos de *animes* e *cosplay* acabam sendo mais fiéis, ao menos ao olhar de Bob Júnior; segundo ele, esses fãs já assistiram alguma luta estrangeira e ao assistirem os combates ao vivo, eles acabam se encantando e querendo saber cada vez mais. “Alguns dos exercícios praticados não trazem risco aos lutadores e aquilo acaba se tornando engraçado para quem assiste, e essa interação é necessária para novamente se popularizar a Luta Livre”, afirma Bob Júnior (OS MESTRES, 2013, episódio 4). A BWF possui uma lutadora mulher em sua equipe, seu nome é Bia e ela luta contra os homens. (OS MESTRES, 2013, episódio 4).

Com os relatos expostos até aqui ficou claro que a memória que deveria ser preservada do *Telecatch* acabou não acontecendo. Assim, muito conteúdo se perdeu e pouco se sabe das equipes pioneiras.

A seguir apresentamos as atuais federações e suas histórias em curso. Existem duas equipes que possuem um nome parecido. Aparentemente estão na Justiça para se resolver quem fica com tal nomenclatura. Como o intuito desse trabalho é fazer ciência, então se foi escolhido não cita-las nesse momento.

### **3.3 Luta Livre Brasileira na contemporaneidade – As organizações: federações e academias**

#### **3.3.1 Abbraluli - A Trupe do Trovão**

Abbraluli – Associação Brasileira de Luta Livre ou simplesmente A Trupe do Trovão (Figura 4) é a equipe da capital São Paulo. Um dos fundadores é o lutador Aparecido Freita “Trovão” que iniciou sua carreira no antigo Vale Tudo, hoje o MMA. O mestre de Trovão o aconselhou a fazer o *Telecatch*, pois na outra modalidade ele já tinha tido diversas vitórias em outros estados brasileiros. Após seis meses de treinamento foi escolhido que Trovão seria um lutador do bem, o chamado Volante, enquanto que os vilões eram chamados de Base.

Em minha primeira luta, parti para cima e a bater no outro, a torcida me vaiava e xingava. Meu mestre pedia calma, disse então que eu não tinha costume de lutar fazendo sorriso, pois era assim que ele tinha me ensinado no Vale Tudo (TROVÃO, 2014).

Parecia que ser um Volante não era o caminho a ser seguido. “Minha segunda luta foi só em 1995 com a Abraluli já fundada, minha vestimenta era bonita, vermelha e branca, novamente parti para cima do adversário” (TROVÃO, 2014). O mestre de Trovão pedia calma para com o outro lutador, daí uma mudança do lado do bem para mal ocorreu, um *Heelturn* como se fala no *Pro-Wrestling*. “Eu peguei e rasguei uma parte da roupa e disse 'minha luta é assim' e bati no outro cara” (TROVÃO, 2014). Depois do ocorrido um velho lutador conversou com ele e seu personagem mudou para o que é até hoje. “Quando me tornei em Base é que tudo cresceu, fizemos TV Manchete, Programa do Ratinho, Globo e até filme, estou nesse mundo a mais de 25 anos” (TROVÃO, 2014). Todo esse tempo de vivência dentro da prática esportiva formou uma opinião sobre o momento atual.

Na parte de apoio o Brasil tem uma cultura empresarial de olhar lá na frente muito pobre. Principalmente em empreendedorismo. O Brasil é futebol, carnaval e um pouco de vôlei. O último só porque somos grandes campeões e mesmo assim a divulgação é muito pouca. Para a Luta Livre é ainda pior. A única empresa que recebe apoio da secretaria de esportes de São Paulo é a Abraluli. Vamos fechar em nível estadual e federal também, pois temos credibilidade em papel, pois fazemos prestação de conta. O que segura a Luta Livre no Brasil é esse movimento que a Abraluli faz. É humilhante ver as outras equipes correndo atrás de merreca do comércio para fazer um show na esquina (TROVÃO, 2014).

“A Abraluli quando veio a Luta Livre estava carente, pois existiam apenas duas equipes e elas estavam 'patinando'. Trabalhamos muito para ganhar credibilidade” (TROVÃO, 2014). Após a consolidação da equipe os espetáculos cresceram. “O Brasil precisa da Luta Livre” (TROVÃO, 2014). A Abraluli é uma empresa sem fins lucrativos e, para Trovão (2014) o seu crescimento e das outras equipes é algo positivo. “Se alguém entrar na TV vamos dar apoio para que isso cresça, pois vai ter mais gente de olho, como empresários e isso também significa mais dinheiro investindo” (TROVÃO, 2014). O pensamento da Abraluli segundo Trovão (2014) é deixar a Luta Livre bem em vários sentidos, um deles é a descoberta de talentos.

Dou muitas chances para os jovens que estão começando agora e se eles quiserem ir para outras equipes eu não fico com ciúmes, o que eu quero é que cresça a Luta Livre no Brasil. Lutamos pelo sucesso de todos, não temos que ficar falando mal dos outros em redes sociais, eu os parablenzo por suas conquistas. Como posso falar mal da Luta Livre se eu faço parte dela? (TROVÃO, 2014).

Trovão diz que a equipe que mais usa objetos nas lutas é a Abraluli, mas que tudo depende do horário para a execução. “Quando fazemos shows em parceria com a secretaria de esportes de São Paulo não fazemos isso, pois o secretário pede que deixemos de lado essa parte da violência no show. Ele quer que seja para o entretenimento” (TROVÃO, 2014). Essa parceria é importante para Trovão, pois pode levar as apresentações para outros lugares do Brasil. As lutas que abusam dos objetos são deixadas para horários noturnos. “O show às 21h ou 22h aí o 'bicho pega' com cadeiradas, correntadas, mesas e também uma pegada mais forte” (TROVÃO, 2014). São 40 pessoas na equipe entre lutadores, *making off* e pessoas que montam e desmontam o ringue. Não existem cinturões na Abraluli, mas isso não significa que não se tenha histórias para serem contadas nas lutas propostas. A temática é o bem contra o mau, assim como era o *Telecatch*, tendo os mocinhos vencendo os malfeitores após sofrerem bastante durante as lutas. Não são feitas promoções em vídeos separados para divulgação, o que ocorre é o convite para o público no show que vai acontecer em datas pré-estabelecidas. Esse é um dos elementos que fazem parte da corrente do *Telecatch*. Os vídeos feitos no dia das lutas são postados no canal da Abraluli no Youtube.

**Figura 4 – A Abraluli de Trovão busca explorar o *Telecatch* assim como era em 1960**



Fonte: Página do Facebook da Abraluli<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/QOIXEZ>> Acesso em 28 set. 2015.

### 3.3.2 ABW – *Action Backyard Wrestling*

A ABW (Figura 5) foi criada em 2014 por jovens lutadores, que atuam no *Backyard Wrestling* que é praticado fora de um ringue, no caso em uma garagem. A empresa é da cidade de Areia Branca – Rio Grande do Norte. Eles seguem o *Pro-Wrestling* e os termos gerais de nomes são em inglês. A função de lutarem sem o ringue veio por influência de uma equipe brasileira que também faz isso, a CFW. Na ABW os personagens são uma mistura do que é feito na WWE, assim como outras características vindas de outros lutadores e da própria pessoa. Essa miscigenação tem como resultado os lutadores da equipe, Ismael *Dinero*, John *Edwards* e outros. Após isso, é hora de vestir esse lutador; tudo isso depende do papel a ser executado e mensagem a ser passada ao público. A equipe é bem recente e o dinheiro em caixa não existe. Dessa forma a criatividade é a principal arma. Os figurinos vêm da casa dos próprios lutadores. Uma camiseta com caveira, bermuda com rajadas de fogo formariam um vilão, por exemplo.

A entidade possui dois cinturões, o ABW *World Heavyweight Championship* e o ABW *Brazilian Championship*. Os campeões são Adam Cade e Ismael *Dinero*, respectivamente. Cade está de *face* no momento e *Dinero* é um *heel*. As *storylines* em execução são Adam Cade vs PJ, o que poderia acarretar na disputa pelo cinturão mundial, sendo PJ o vilão. *Tyler Mercer* vs *John Edwards*, aqui *Mercer* busca a justiça e tenta acabar com a tirania e ataques de *Edwards*. *Dinero* ainda espera alguém para desafiá-lo pelo cinturão brasileiro. A cada semana eles gravam um vídeo de aproximadamente de 30 minutos, nele as rivalidades são desenvolvidas, às vezes os lutadores apenas discursam que seria a chamada *promo*, objetivo total em promover a luta. Existem nesses programas lutas, mas não entre os que estão desenvolvendo a rivalidade, dois fins podem acontecer nisso. O *face* ganha de forma limpa ou o *heel* da *storyline* principal invade a luta e ataca o *face* que vence por desqualificação. Vencer por desqualificação é a pior forma de vencer, pois nessa ocasião é quando o *face* sofre os piores ataques.

**Figura 5 – ABW aposta na criatividade para vestir os personagens**



Fonte: Página do Facebook da ABW<sup>5</sup>.

### **3.3.3 Acrobatas do Ring**

Fernando Alcaide é o presidente da equipe Acrobatas do Ring, o número de lutadores são de 22 profissionais, três mulheres e 45 alunos. Para Alcaide (2015) esse esporte no Brasil está “mal estruturado e mal empresariado. Um bom empresário tem que ser humilde e imparcial, não vaidoso” (ALCAIDE, 2015). Mesmo com esse panorama, Alcaide (2015) entende que é viável fazer essa prática no país, pois existe bastante campo de trabalho; além de receber todo o respeito e direitos, Luta Livre para ele é entendido como um trabalho. Ele segue junto de sua equipe a linhagem do *Telecatch*, isso tudo se deve ao que aprendeu nos Gigantes do Ringue. Sendo assim, tudo que é dito é em português, desde golpes até o lado que os lutadores defendem. “Não gosto de nomes em inglês. No treino o aluno já tem suas características se ele é Base ou Volante. Com raros lutadores que são versáteis e lutam também mascarados” (ALCAIDE, 2015). Sendo assim a forma de como se constrói um personagem na Acrobatas do Ring. Ao olhar de Alcaide (2015) “a diferença é no estilo de luta e no patrocínio que dá condições para fazer um show diferenciado. Temos poucos recursos financeiros para poder fazer um espetáculo de ponta” (ALCAIDE, 2015).

A estrutura do espetáculo é de um ringue, gongo, ônibus e aparelhagem de som. Os lutadores sabem do risco que a Luta Livre traz e Alcaide (2015) afirma que eles estão por conta própria. “Como no futebol de várzea ele pega a chuteira e joga. Na Luta Livre ele pega

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/KBngK2>> Acesso em 28 set. 2015.

sua fantasia e luta” (ALCAIDE, 2015). Os resultados das lutas ficam a cargo do empresário que contrata a equipe para determinado show, “a escolha às vezes não agrada o lutador que não é profissional” (ALCAIDE, 2015). Tanto o resultado como as lutas que serão em eventos ao vivo são decididos na hora, assim é necessário grande improviso, mas quando é para shows em TV, tudo é acertado antes, assim o treinamento se torna constante para aquela apresentação, cerca de uma semana. A equipe não possui cinturões, mas pelo que foi dito nessa entrevista é entendido que, na maioria das vezes, os lutadores volantes são os que mais vencem os combates. Alcaide (2015) finaliza explicando que mantém um bom relacionamento com as demais equipes brasileiras:

A nossa empresa de Luta Livre tem o orgulho de dizer que não temos nenhuma desavença com nenhum lutador, somos recebidos em todas as equipes com muito carinho. Recebemos nossos amigos da mesma forma (ALCAIDE, 2015).

O que sem sombra de dúvida fortalece esse esporte de entretenimento. “Rezamos para que um dia todos os lutadores do Brasil fiquem numa só equipe na TV” (ALCAIDE, 2015).

### 3.3.4 BWA – *Brazilian Wrestling Alliance*

A *Brazilian Wrestling Alliance* (Figura 6) é uma equipe de Osório, Rio Grande do Sul, formada no ano de 2014. São 10 o número de lutadores, “pegamos a personalidade de cada um e começamos a moldar os personagens, e os golpes” (RAYMON, 2014). Raymon é o presidente e acredita que a Luta Livre no Brasil está muito pouco valorizada. A equipe encara o *Pro-Wrestling* como diversão em um primeiro momento e no futuro como uma possibilidade de emprego. A BWA e seus lutadores entram em um comum acordo no planejamento frente à troca de lado do personagem, de *heel* para *face* ou ao contrário. Raymon (2014) tem uma opinião clara sobre a falta de entendimento sobre o que é a Luta Livre no país. “Encaro como uma não tradição do *Pro-Wrestling* no Brasil e por causa disso pensam em falar que é tudo falso” (RAYMON, 2014).

O *Pro-Wrestling* é a corrente que essa entidade segue, dessa forma os termos usados são todos em inglês. Até os nomes dos programas são na língua americana, *Showdown* que é o principal show e TLT que é dedicado para os novos talentos, respectivamente. Máximo é o atual Campeão da BWA, o lutador mascarado é um *heel*, o mesmo vem tendo uma rivalidade com Raymon, ambos já se enfrentaram algumas vezes e por enquanto a vilania vem se dando melhor. O lutador face Raymon vem buscando superar os desafios nas lutas contra Máximo e assim conquistar o cinturão e trazer a paz a toda a equipe. Raymon (2014) conta que o desenrolar da luta acontece três dias antes das apresentações, sendo assim os envolvidos

preparam a forma de como passar aquela história para quem assiste. “Nós decidimos que quem vai vencer, os que perdem não ficam chateados e nem bravos” (RAYMON, 2014). Essas decisões são de extrema importância, isso porque já são definidas as partes de maior impacto da luta e a forma para que ninguém se lesione. “Todos os machucados são bem cuidados com médicos e os remédios são de gastos da empresa” (RAYMON, 2014). Na luta algo pode dar errado, principalmente em combates com uso de escadas, cadeiras e mesas que são alguns dos objetos que essa equipe possui.

**Figura 6 – BWA busca valorizar a Luta Livre**



Fonte: Página do Facebook da BWA<sup>6</sup>.

### **3.3.5 BWF – *Brazilian Wrestling Federation***

Na entrevista com o presidente da BWF, Bob Júnior (2013) conta que a entidade busca a profissionalização, pois a Luta Livre é esporte e também um produto. O objetivo da entidade é levar a Luta Livre às grandes massas para que ela volte a ser um grande espetáculo no país, como foi no passado. E também que o lutador sobreviva da Luta Livre, isso só não acontece no Brasil, mas nos EUA, Japão, México, Chile e Peru isso já é realidade.

A BWF (Figura 7) possui 45 atletas profissionais e 12 que estão prontos para chegar à profissionalização, porque já estrearam e estão passando o ano como uma "pós-graduação" para subirem de treinamento que é aliado da aceitação do público. Em média dois lutadores estreiam por mês, algo raro nesse esporte. Na década de 1960 estreavam dois atletas por ano, no máximo cinco. Tudo isso se deve aos eventos que a federação vem fazendo, como a Arena Backyard, Virada Cultural e *Anime Dreams* que se destinam a grandes públicos, e pelo menos três vezes ao mês, em lugares diferentes que em sua maioria são beneficentes. “Fazemos há

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/hYUDqJr>> Acesso em 28 set. 2015.



oito anos o aniversário da cidade de Arujá. As pessoas quando nos assistem se lembram do que um dia foi a Luta Livre e mostram para os mais jovens” (BOB, 2013).

A BWF foi criada em 2002, pois vivi e acompanhei a Luta Livre em nosso país, porque sou filho do lutador Bob Léo e desde os oito anos, venho vendo os altos e baixos desse esporte no Brasil. Convivi com grandes nomes da Luta Livre e vi que era preciso de uma mudança. Tivemos uma melhora nos treinamentos, atletas, criamos regras, personagens, cinturões e lutas diferenciadas. Você assistia a um espetáculo de uma hora e meia e não se atentava ao que via, faltava interesse, por isso fizemos essas modificações, principalmente nos treinamentos. Um atleta da BWF tem que ser completo em tudo, como lutador, ator e artista. Queremos levar a Luta Livre onde a mesma está esquecida (BOB, 2013).

Para a BWF o diferencial é investir e acreditar nos jovens, jamais um garoto de 13 ou 14 anos no Brasil teria uma chance de treinar Luta Livre. Sempre foi de praxe as entidades procurarem atletas vindos de outras artes marciais já formados e musculosos, isso vem desde a década de 1970, mas Bob Júnior (2013) afirma que começando esse trabalho, do jovem se tornando *wrestler* é importante para se criar uma linhagem e tirar alguns vícios de outras épocas desse esporte por aqui. “No futuro, após uma base de luta e a criação de um personagem aí ele pode ficar musculoso, caso queira. Nós também temos atletas formados em outras artes marciais, pois também precisamos disso” (BOB, 2013).

Para ele o sucesso na Luta Livre para a BWF é ter um lutador na WWE que é a maior empresa da modalidade no mundo. “Eles são um exemplo de empresa a ser seguido, pois 80% dos alunos que nos procuram é porque sonham em lutar na WWE. Já temos lutadores da BWF em *Noah*, mas quando isso acontecer será um passo muito grande para nós” (BOB, 2013). Isso veio acontecer em 2015 com a contratação de César Bononi, V8.

A BWF faz parte da *Alianza Sulamericana* de Luta Livre junto de Equador, Chile, Peru e México. As equipes reunidas fizeram o Torneio *Latinoamericano de Lucha Libre*. “Já mandamos dois lutadores para o Chile. Em setembro vamos mandar um lutador por três meses no Japão e teremos um lutador japonês aqui, ele vem da entidade *Noah*” (BOB, 2013). Para janeiro eles continuaram com esse contato e intercâmbio, pois desde 2012, sempre que anunciam uma luta entre um brasileiro e um estrangeiro é certeza de sucesso. “Fazendo todo esse trabalho junto dos lutadores, dos jovens, do público, poderemos fazer a nossa Luta Livre voltar a ser melhor divulgada, porque ela ainda é a melhor do mundo” (BOB, 2013). Seu pai é proprietário da *SuperCatch*, buscou-se contato para uma entrevista, contudo não foi possível.

A BWF possui oito cinturões, *The Roddax* é o Campeão *Backyard*, o título de Rei do Ringue está vago, Nocaute Jack é o Campeão Brasileiro, Beto “O Anjo Loiro” é o Campeão do *Anime Friends*, os Campeões de Duplas são O Nômade Touarege e Toko O Infernal, Tim

Anderson é o Campeão da Internet, Mozart é o Campeão Maremoto e Rapha Luque é o Campeão das Tribos. Essa equipe preza em dividir os cinturões entre os vilões e heróis, dessa forma preza a justiça como nas vitórias de Luque e Beto, também inova com os maldosos Nocaute Jack e *The Roddox* consagrando-se mesmo com vitórias sujas. Dessa maneira, a troca de sensações é algo comum na plateia, pois lamenta os vilões e enaltece os mocinhos. Sendo que para fechar um show é melhor que um mocinho vença, assim alguns se emocionam e irão exaltar o evento. Caso a escolha seja de um vilão vencendo fica estranho ao espectador, pois é algo que ele não esperava e com isso as vaias e lamentações do que foi visto podem desanimar de voltar a acompanhar, principalmente os mais jovens que ainda não conhecem os segredos da Luta Livre.

**Figura 7 – BWF busca levar a Luta Livre onde ela está esquecida**



Fonte: Site BWF<sup>7</sup>.

### **3.3.6 CFW – Crazy Freestyle Wrestling**

A *Crazy Freestyle Wrestling* (Figura 8) tem o ano de 2012 como o início de suas atividades. Três são os fundadores, As Blaze, As Crack e Bob Ramirez. Os lutadores conheceram a Luta Livre em 2009 por vídeos na internet, se apaixonaram por tudo aquilo e mesmo sem nenhum tipo de treinamento ou proteção para aquela modalidade resolveram praticar. “Na sala de aula, eu, Bob e As Crack começamos a brincar de lutar, gravar o que fazíamos, colocamos no Youtube como privado e mostrávamos para algumas pessoas, pois

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/q2oZlm>> Acesso em 28 set. 2015.

tínhamos vergonha” (AS BLAZE, 2014). Para Émerson “Bob Ramirez” (2014) a paixão pela Luta Livre veio mesmo da família mexicana, “não é personagem apenas é coisa do sangue latino que tenho. Sempre apreciei o show, os pulos. Muito antes da CFW já fazíamos isso e nós jogávamos no chão mesmo” (BOB RAMIREZ, 2014). O lutador mascarado conta o início do *Backyard Wrestling* em sua vida. “Um dia As Blaze me ligou e me pediu para aparecer na escola, pois ele e As Crack me esperavam, pensei que faríamos algum treino” (BOB RAMIREZ, 2014), para a surpresa dele, os amigos já tinha posicionado os celulares para gravar, e a partir daí não pararam mais. As Crack (2014) pensava em viajar para ver lutadores famosos se apresentarem, mas com o tempo entendeu que ele mesmo poderia ser a estrela do show: “Eu sabia que já tinha sido grande esse esporte por aqui. Começamos a gravar o que fazíamos na escola e hoje tenho a certeza de que quero levar a Luta Livre para o resto da vida. Meu sonho é poder sobreviver disso e vou conseguir” (AS CRACK, 2014).

Após a consolidação da vontade em fazer Luta Livre, eles conheceram a academia onde Nino Mercury treina lutadores. Com ele, os jovens aprenderam as quedas, os golpes e como se portar ao representar o personagem escolhido. Atualmente são oito *wrestlers*, mas existem mais de 10 personagens, alguns deles fazem dois papéis. A CFW segue o *Pro-Wrestling* como sua ideologia, assim promovem apresentações todos os domingos em Ribeirão Pires, São Paulo. Os vídeos são gerados como celulares, editados em um computador e postados no canal da equipe no Youtube. Das equipes brasileiras é a única que produz algo novo toda semana, com desenvolvimento das histórias, rivalidades e lutas, além de um evento especial todo mês. Em grande maioria as outras equipes gravam uma apresentação e dividem em vários vídeos para postarem nas semanas seguintes.

A CFW usa o nome dos golpes em inglês, já os cinturões em português. O Campeão Máximo é Silas, um lutador *face* e que deve encarar *Death Rider* que é um *heel*. O Campeão Extremo é Silent Spider que é um *face*, o mesmo deve ter dois adversários, *Crazy B* também um lutador *face* e Pesadelo, um *heel* rancoroso e que não aceita as últimas derrotas frente ao palhaço *Crazy B*. O Campeão de Honra é As Crack, mas ele não está desempenhando suas funções com o título, pois ele sofreu uma lavagem cerebral de *Rider*, levando-o assim para o lado dos *heels*. As três histórias se entrelaçam, pois *Rider* e Pesadelo tentam dominar a companhia administrada por *Richard Alexsander* e pelo gerente geral Scott Owen “As Blaze”. Os lutadores faces que ajudam As Blaze são Silas, *Crazy B*, Bob Ramirez e *Silent Spider*. O ato de se fazer justiça passa por todos os shows, isso porque os tiranos de *Death Rider* buscam aplicar o terror aos adversários. Sendo assim, todo evento especial é um acerto de contas frente a todas as malvadezas feitas naquele mês.

**Figura 8 – CFW é a única equipe brasileira que produz conteúdos inéditos toda semana**



Fonte: Página do Facebook da CFW<sup>8</sup>.

### **3.3.7 CWL – Companhia de Wrestling do Litoral**

A CWL – Companhia de *Wrestling* do Litoral (Figura 9) é de São Vicente – SP, o Presidente é João Marcos. Essa é a única equipe da Baixada Santista. São oito lutadores e uma mulher que é a árbitra. Os espetáculos que promovem são voluntários. Quando alguém se interessa em fazer parte da equipe, o mesmo faz uma aula sem compromisso com João. Caso ele volte são assinados a matrícula e o termo de responsabilidade, que destaca que na CWL não há médicos, nem ambulância própria. Sendo dever do ingressante (ou se menor de idade, do seu responsável) arcar com tudo. Caso aconteça de alguém se machucar em eventos é costumeiro ter pessoas treinadas para dar um auxílio inicial ao lutador. A equipe está em fase de reformulação, dessa maneira não estão promovendo nenhum tipo de show ou apresentação. Por João ter iniciado sua carreira em uma equipe de *Telecatch*, ele prefere não usar nenhum tipo de objeto nas lutas, assim como era nos anos 60. Entretanto, isso não muda a experiência que João (2014) teve com sua equipe o tratamento do público para com todos os lutadores. “Não importa se é do bem ou da liga bandida, no ar queremos carisma! O *face* procura sorrir, cumprimentar e fazer uma luta justa. Já o *heel*, quando dá atenção é para provocar, causar a discórdia. Esse contato fica a cada evento mais intenso com os fãs” (JOAO, 2014).

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/PGEfWy>> Acesso em 28 set. 2015.

**Figura 9 – CWL leva a Luta Livre na Baixada Santista**



Fonte: Facebook da CWL<sup>9</sup>.

### **3.3.8 Equipe Nino Mercury**

A Equipe Nino Mercury (Figura 10) é presidida pelo lutador com o mesmo nome. Após anos sendo apenas como *wrestler*, Nino decidiu ter o seu próprio pessoal e para isso começou pela estrutura.

Comprei um ringue por uns R\$ 500 de um amigo que estava fazendo uma faxina na casa. Levei o ringue para um espaço da prefeitura e depois para a academia *Nautirus* em Santo André e por lá comecei a treinar o pessoal (NINO, 2014).

Segundo ele, muitos bons lutadores saíram de lá e foram para outras equipes; assim como alguns estão juntos dele e assim também da GDR, equipe com quem Nino fez parceria. “Nunca cobre nada de ninguém, fiz tudo por amor” (NINO, 2014). Antes de se aliar com Serdan, Nino (2014) se aventurou na TV.

Eu que comecei aqui no Brasil com programas de TV em Santo André junto do finado Caipira. Tínhamos um programa de meia hora aos domingos, gravávamos de 15 em 15 dias, o curto período do show se dava para trazer curiosidade aos que assistem para nos acompanhar no próximo show. Isso

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/wkk8ru>> Acesso em 28 set. 2015.

aconteceu por volta de 10 a 15 anos atrás, ficamos no ar de um ano a um ano e meio (NINO, 2014).

A parceria com a Gigantes do Ringue se deu por um convite e até hoje a parceria permanece. “Serdan me chamou para fazer uma luta, depois me uni a ele e os lutadores que estavam comigo vieram também. Estou aqui há muitos anos e talvez encerre por aqui. Minha equipe são de 10 lutadores, mas treinei mais de 30” (NINO, 2014). Dessa forma as histórias desenvolvidas são entre os combatentes do GDR e Equipe Nino Mercury em comum acordo.

**Figura 10 – Equipe Nino Mercury já foi centro de treinamento de diversos atletas da Luta Livre**



Fonte: Facebook de Nino Mercury<sup>10</sup>.

### **3.3.9 EWF – *Extreme Wrestling Force***

A EWF (Figura 11) é uma jovem empresa do sul do Brasil, os combates são feitos em um ringue que foi adquirido pelos membros. Fundada em 2014 a missão já está clara “como a Luta Livre não é tão conhecida aqui como antigamente o propósito é trazer ela de volta para o Brasil se for ou não viável vamos arriscar” (ALBUQUERQUE, 2014). Na EWF os personagens ficam por conta de cada um, assim como a sua vestimenta. “Como todo mundo tem gostos diferentes, deixamos a critério de cada um, mas ajudamos com opiniões e dicas e assim montamos as Gimmick's” (ALBUQUERQUE, 2014).

A corrente que a equipe segue é o *Pro-Wrestling*, assim os termos em maioria são em inglês. “Usamos *Heel*, *Face*, *Gimmick*, *Storyline*, mas *Champion* não. Usamos Campeão mesmo, para destacar a Luta Livre nacional!” (ALBUQUERQUE, 2014). Sendo assim, Dave Barros Albuquerque (2014) que é um dos fundadores da equipe, expõe o porquê seguir esse fundamento. “Antigamente uma luta de *Telecatch* era dividida em três *rounds*, hoje em dia

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/k0pFZ1>> Acesso em 28 set. 2015.

não é mais, procuramos fazer que nem na *Lucha Libre* e no *Pro-Wrestling*” (ALBUQUERQUE, 2014). A equipe possui dois cinturões, mas ainda não foi definida a história ao redor deles, impossibilitando a análise dos roteiros. *Revolution* foi o primeiro show que a empresa fez para o público, tendo participações de As Blaze da CFW e de outros lutadores da Fill. O número de lutadores da EWF são de 13, dez homens e três mulheres. Quando acontecem as lesões de algum dos membros, Albuquerque (2014) mostra que a EWF se mantém unida: “Como federação pequena tentamos ajudar com o que temos, arrecadamos dinheiro para medicamentos e tudo mais” (ALBUQUERQUE, 2014). Além de explicar como escolhem os vencedores das rivalidades: “Escolhemos quem ganha ou quem perde por desempenho durante os treinos, e o pessoal aceita numa boa, eles não ligam se ganham ou perdem, eles querem é fazer um espetáculo para o público” (ALBUQUERQUE, 2014).

**Figura 11: EWF na busca de apresentar a Luta Livre no Sul do Brasil**



Fonte: Página do Facebook da EWF<sup>11</sup>.

### **3.3.10 FILL – Federação Internacional de Luta Livre**

A Fill (Figura 12) tem como sede o Rio de Janeiro, sendo José Thiago Brito “Tytan” o presidente. Essa é a única empresa do Estado. São 11 lutadores homens e uma mulher, esses todos são cariocas, quatro de outras regiões. O desejo de Tytan é viver da Luta Livre, mesmo com as dificuldades que a modalidade passa no Brasil. “Poderia dizer que era o meu sonho, mas estou nisto há tanto tempo que não me vejo fazendo outra coisa, que não seja isto” (TYTAN, 2014). Um dos marcos dessa empresa em especial é o evento denominado “Juntos Somos Fortes”, isso porque ela promove a união entre as equipes, mesmo que não estejam

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/W2SYH4>> Acesso em 28 set. 2015.

todas elas, mas ao menos outras três se juntam à carioca Fill. As empresas formadas por jovens se animam mais a participar de um evento como esse, pois não existe rixa entre eles, isso acontece mais com as que lutadores mais experientes tomam conta.

Uma vez por semana a Fill coloca em seu canal no Youtube alguma luta dos eventos que realizam, a cada mês é realizado um show, sempre com entrada gratuita. Isso não quer dizer que sempre a “casa” está cheia, o que todas as equipes passam. Algo que se é trabalhado com grande intuito para chamar o público, e também consolidar a criatividade da equipe são as histórias e a denominação dos termos para com todos. “Para o público leigo, o foco é na identificação ou apreciação do personagem. Conforme vai se familiarizando, percebe facilmente quem é do bem ou do mal” (TYTAN, 2014). Aos que já conhecem o formato e como a Luta Livre funciona os termos como *heel* ou *face* são utilizados normalmente.

Dois são os títulos que a Fill detêm, Campeão Absoluto e Campeões de Duplas. No momento Lorain Campos é o Campeão máximo da equipe e a dupla “*Dark Claw*” detêm os cinturões de duplas. Todos são faces. Ao se analisar o fato de os campeões serem do lado do bem mostra que a justiça é algo que se vem trabalhando nas histórias, isso é algo que o público aprecia, ainda mais em um território independente como é o Brasil. Fica sem entendimento em um cenário como esse, ter um campeão malvado, ao menos se fizessem vídeos novos toda semana. Além do que ao olhar de Tytan (2014) são as histórias que fazem o sentido da Luta Livre. “Acreditamos que é o motivo que leva muita gente a se interessar mais pelo que assiste. Tem dado certo para nós e estamos animados, nos divertindo com o que temos para mostrar aos nossos fãs” (TYTAN, 2014).



**Figura 12 – A Fill implementa a justiça nas histórias**



Fonte: Página do Facebook da Fill<sup>12</sup>.

### **3.3.11 GDR – Gigantes do Ringue**

A GDR – Gigantes do Ringue (Figura 13) tem 30 anos de existência, com isso ela deve ser a mais antiga academia de Luta Livre de São Paulo. O Presidente Michel Serdan (2014) afirma “muitos anos atrás trabalhávamos de forma clandestina e um amigo meu criou uma academia no centro da cidade e a registrou primeiro, então se a GDR não for a mais antiga de São Paulo, ao menos está entre as pioneiras no segmento” (SERDAN, 2014). O porquê de se registrar o nome da empresa tem como principal importância à emissão de notas fiscais para quem contratar os shows.

Sobre o número de componentes, Serdan (2014) entende que é difícil dizer quantos são os atletas: “Sempre fazemos lutadores e alguns desistem por vários motivos, outros continuam por aqui, alguns se formam e vão para outros lugares. A GDR tem 30 atletas fixos, mas lutadores bons mesmo, pois treinamos muito, temos vários shows” (SERDAN, 2014). Sobre as apresentações, a equipe de Serdan inovou no local. “Agora comecei a explorar algo não antes percebido, no caso os shoppings e convenções, assim o esporte tem que ser mais sofisticado, mais preparado, menos violência por se tratar de um shopping” (SERDAN, 2014). Por tudo isso, o presidente, ex-lutador e hoje apresentador dos shows diz que os atletas são muito cobrados para que nas lutas tudo possa ocorrer como esperado e que isso só faz bem

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/DTgmry>> Acesso em 28 set. 2015.

para a Luta Livre. “No shopping de Mauá fizemos 15 shows em 12 dias, nunca fazemos apenas uma apresentação nesses locais. Em Barueri já fizemos em cinco dias o total de 15 shows, três eventos ao dia” (SERDAN, 2014).

*Telecatch* e Luta Livre são designações para algo em comum, mas Serdan (2014) mostra um lado diferenciado sobre isso:

A verdade é que devemos seguir a tendência mundial que é *Pro-Wrestling*. A palavra *Telecatch* nunca me agradou muito, pois foi a Rede Globo que deu. No México é *Lucha Libre*. Aqui em São Paulo é Luta Livre e no Rio de Janeiro é *Telecatch* pela grande influência da emissora carioca por lá, antes mesmo de ser Rede Globo, ela já tinha iniciado seu papel com a Luta Livre, com isso a denominação *Telecatch* ficou marcada na população, sendo o programa *Telecatch* Montilla o mais importante (SERDAN, 2014).

A Luta Livre tem o seu grau de entretenimento, mas a partir do momento que veio à tona isso, a revolta tomou conta dos brasileiros, os mesmos acreditavam que tudo era real. “Os pais ainda passam aos filhos que eles foram enganados pela Luta Livre, tanto que em 1986 quando cheguei à Rede Record o locutor era obrigado a falar que tudo era programado, pois não queria continuar a enganar ao povo” (SERDAN, 2014). Alguns levaram a Luta Livre como entretenimento à chamada “marmelada”, eles não entendiam a história a ser contada, a justiça a ser feita dentro do ringue. Outros, porém, já amavam a Luta Livre. O que manteve a prática ainda em alta em programas esporádicos. Serdan (2014) relembra esse tempo: “Cheguei a receber um telegrama do Boni me parabenizando por superar em audiência a novela Rainha da Sucata em uma oportunidade quando fizemos uma luta na jaula de metal. A força da Luta Livre é muito grande” (SERDAN, 2014). Nos dias atuais é necessário cautela: “Hoje tudo tem que ser dito, para não sofrermos nenhum processo por propaganda enganosa” (SERDAN, 2014).

A GDR possui quatro cinturões. Campeonato Brasileiro, Campeonato Intercontinental, Campeonato de duplas e Campeonato da Paulistinha (trios). Rony Kid é o Campeão Brasileiro. Tiger Throw é o Campeão Intercontinental, os outros dois cinturões ainda estão sem donos, pois está sendo decidido o formato do torneio para ser disputado, com isso não é possível analisar o roteiro.

**Figura 13 – GDR se proclama Sinônimo de Luta Livre no Brasil**



Fonte: Página do Facebook da GDR<sup>13</sup>.

### **3.3.12 PWC – *Pro Wrestling Curitiba***

A PWC (Figura 14) é a equipe mais nova relatada nesse trabalho, fundada em 2015 e tendo Cristian Erivelton Vieira Neves, “Chris Wolf”, como o fundador e presidente da empresa. Mesmo sendo iniciante nesse meio, Wolf compreende que o cenário não é dos melhores. “Nossa Luta Livre nacional esta muito desunida muitos tem rixas entre equipes e acho isso muito desnecessário, pois é uma decadência maior ainda” (WOLF, 2015).

O *Pro-Wrestling* é a corrente que a equipe segue, o estilo está até mesmo no nome da mesma. A linguagem de golpes, de nomenclatura de campeões e etc são em maior parte em inglês por serem assim mais conhecido, mas outros que são tradicionais no Brasil são usadas em português. São 12 lutadores homens e duas mulheres que ainda estão em treinamento para poderem estrear. Os personagens acabam sendo decididos em comum acordo entre eles. “É uma reunião de ideias para ver em qual papel ele se encaixa melhor” (WOLF, 2015). Assim como os resultados das lutas, além de poderem com o tempo desenvolver a história a ser contada.

Wolf (2015) aparentemente não se preocupa com as críticas sobre ser “falso”. “Aceitamos a opinião, mas tem muito treinamento e combinação de resultados, mas não deixa

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/YXBIXx>> Acesso em 28 set. 2015.

de ser real, como digo sempre às lesões são reais, às quedas são reais e tudo é real” (WOLF, 2015). Sobre o fato de se tornar um lutador profissional de Luta Livre e sem apoio de praticamente nenhuma empresa, a PWC busca no envolvimento junto aos fãs para continuar nessa caminhada, o que segundo Wolf (2015) acontece, contudo outros percalços estão sendo derrotados. “Nossa empresa é um projeto social sem custo algum para os alunos, nossos treinadores são voluntários é um projeto novo, tem apenas três meses, mas nossa evolução é muito grande, o aprendizado foi rápido” (WOLF, 2015). Dessa forma, entende-se que o ato de se criar cinturões e aprimorar a forma de conceber um personagem virão com a experiência dos mesmos.

**Figura 14 – A PWC é a mais jovem equipe do Brasil**



Fonte: Página do Facebook da PWC<sup>14</sup>.

### **3.3.13 Reis do Ringue**

Os Reis do Ringue tem como presidente Ronaldo Gonçalves, “Homem Montanha” (2015), situada em Taubaté – São Paulo. A fundação não se deu pelo Homem Montanha, mas ele conta como tudo aconteceu.

Os Reis do Ringue são pioneiros no Brasil. Surgiu em 1955 criada por lutadores estrangeiros. Em 1960 passou a ser de Ted Boy Marino, Aquiles, Hércules, Gran Caruso. No ano de 1989 assumi como diretor comercial e dez anos depois Aquiles e Mister Argentina passaram para mim e desde então a administro. Com ela concilio um projeto social no combate às drogas

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/2U4qx0>> Acesso em 28 set. 2015.

e consumo de bebidas alcoólicas aos menores de 18 anos em Taubaté (MONTANHA, 2015).

Desde que assumiu a equipe, os Reis do Ringue já fizeram inúmeras viagens pelo país. “Já fui lutar em 500 cidades do Estado de São Paulo, umas 400 em Minas Gerais e outras 200 no Paraná” (MONTANHA, 2015). Com toda essa experiência que os 40 anos de Luta Livre deram ao Homem Montanha, o mesmo formou essa equipe com 25 pessoas. Essa federação tem o *Telecatch* como linha de trabalho, assim sendo as lutas buscam apenas a confrontação da bondade e maldade.

Montanha (2015) entende que para a Luta Livre voltar a brilhar no cenário nacional é necessário um “investidor financeiro para injetar dinheiro e assim comprar um horário em uma emissora de ponta, em um horário nobre” (MONTANHA, 2015). Dessa forma ele entende que se poderia criar uma identidade com o povo brasileiro, no seu entendimento “não é querer imitar mexicanos e americanos, mantendo assim um padrão brasileiro” (MONTANHA, 2015). Atualmente os Reis do Ringue (Figura 15) são parceiros da BWF e, algumas vezes, conciliam algumas apresentações.

**Figura 15 – Reis do Ringue preservam as raízes do *Telecatch***



Fonte: Página do Facebook da Reis do Ringue<sup>15</sup>.

### **3.3.14 SWU – *South Wrestling Union***

A SWU (Figura 16) é do sul do Brasil, por isso que o “S” é de significado *South* tradução do inglês para Sul. O Rio Grande do Sul é o Estado em que se situa a empresa. A equipe tem como presidente, Rusher e para ele, que também é lutador, o ponto forte da entidade já está definido. “O maior objetivo é sempre fazer um bom show e quando divulgar alguma coisa para o público que seja algo de qualidade” (RUSHER, 2014). Para que isso

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/dgH2wI>> Acesso em 28 set. 2015.

aconteça existe uma gerência da qual fazem parte 4 lutadores e são eles que decidem juntos o que será feito nas apresentações. “Talvez esse seja o maior diferencial da equipe e o que fará toda a diferença” (RUSHER, 2014). Essa diferenciação refere-se a uma estruturação que a SWU busca melhorar sempre. “A SWU se diferencia pela estrutura que atualmente não é considerada muito boa, mas mesmo assim conseguimos atingir um público muito bom e ainda temos uma equipe de filmagem e de fotografia extremamente profissional” (RUSHER, 2014).

Os dias atuais da Luta Livre são diferentes do *Telecatch*; Rusher (2014) acredita que o apoio e patrocínio eram um dos fatores de tamanha grandeza e faziam muita diferença na época, sendo que hoje a maneira de lutar mudou muito. “O público não se prende mais em golpes repetidos como eram antigamente, eles querem algo mais real, mais diferente e que provoque o senso crítico, exemplo: 'Será que essa pegou ou não?'" (RUSHER, 2014). 11 são os lutadores da empresa, todos estão cientes dos riscos que a Luta Livre pode trazer à integridade física deles. “Então qualquer lesão ou algo do estilo, nós encaminhamos ao hospital mais próximo e ficamos lá até chegar um responsável. O papel ético de grupo sempre é cumprido” (RUSHER, 2014).

O único cinturão da equipe é o Campeão *Hardcore* que tem Morgan como seu primeiro detentor. O lutador é um *heel* e vem aplicando muita dor e sofrimento aos que vêm entrando na rota pelo título. A definição do título aconteceu no evento realizado em junho de 2015, as lutas tiveram a temática mais violenta e o uso de bastões com arame farpado, placas de carro e cadeiras foram usados para atingir os adversários. Rusher é agora o desafiante e assim busca trazer a justiça frente aos participantes da SWU.



**Figura 16 – SWU na busca da modernização da Luta Livre**



Fonte: Página do Facebook da SWU<sup>16</sup>.

### **3.3.15 TWF – Total Wrestling Federation**

A TWF (Figura 17) é de Caruaru, Foz do Iguaçu – Paraná e tem como presidente Elton Ferreira (2014). Ele afirma que os lutadores da equipe levam as apresentações feitas como um emprego, mesmo fazendo isso fora de um ringue e, por enquanto, fazendo sem ganhar, nenhuma recompensa em dinheiro. A TWF também pratica o *Backyard Wrestling*, com isso a sua linha de segmento na Luta Livre é o *Pro-Wrestling*. Ferreira (2014) compreende que a ascensão nesse esporte de entretenimento é possível. “A Luta Livre vem crescendo aos poucos aqui no Brasil, mas infelizmente, algumas pessoas não veem como um esporte, e sim como um ‘teatro’” (FERREIRA, 2014).

Essa entidade prefere seguir a nomenclatura em inglês para golpes, campeões e etc. Assim sendo, a TWF entra em contato com os fãs pelas redes sociais, como o Facebook, os vídeos são postados no canal do Youtube. TWF Super Show é o nome do programa semanal e em todo final de mês ocorre algum FPV (*Free-Per-Views*). A duração dos shows é de até uma hora e meia. A equipe possui câmeras de vídeo, cadeiras, mesas, escadas, e outros objetos para serem usados nos combates. São 12 lutadores homens e mulheres são três. Segundo Ferreira (2014) o personagem fica a cargo do próprio atleta, assim como sua vestimenta.

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/d3F8QU>> Acesso em 28 set. 2015.

Em caso de algum lutador se machucar, Ferreira (2014) explica: “Como a empresa ainda é pequena, Todos se juntam para pagar tratamento ao lutador que se machucou” (FERREIRA, 2014). Para diminuir esses riscos, os combates são repetidos cinco dias antes da apresentação final. Em busca do crescimento da TWF, seus membros vêm buscando patrocínio da Prefeitura de Caruaru, assim como de lojas de esportes da cidade. De acordo com Ferreira (2014) é em busca de tornar a Luta Livre em um esporte popular. “Fazemos um bom trabalho, que honra o *Pro-Wrestling* no Brasil” (FERREIRA, 2014).

**Figura 17: TWF trabalhando pela honra do *Pro-Wrestling***



Fonte: Página do Facebook da TWF<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/vZ7awI>> Acesso em 28 set. 2015.



## 4 A Luta Livre no Brasil: Inovações nas narrativas do combate constante entre Vilões e Heróis

### 4.1 A Construção dos Personagens nas Narrativas de Combate entre o bem e o mal no Telecatch: Composição de Atitudes e Vestimentas

No período em que o *Telecatch* brasileiro brilhava na TV, os lutadores que simbolizam o mal eram chamados de sujos e os mocinhos de limpos. Outros dois termos também eram usados e os tempos os solidificaram e são usados por algumas das equipes atuais, base (vilão) e volante (mocinho). De onde vieram esses termos ninguém sabe, mas desde que entraram nesse meio os escutavam, assim, até hoje, base e volante são usados para aquelas denominações. As equipes que têm o *Telecatch* como sua filosofia de trabalho na Luta Livre os usam, os que trabalham a corrente do *Pro- Wrestling* como percepção de combate usam *heel* (vilão) e *face* (herói).

Para Bulhões (2009, p. 100) os personagens criados através da ficção midiática não possuem indeterminações psicológicas, ou seja, ou é vilão ou um mocinho. Dessa forma suas práticas seriam apenas ligadas à maldade e à bondade respectivamente. Assim como suas vestimentas. Na Luta Livre isso não se aplica, pois os lutadores brasileiros possuem a liberdade de trocarem suas personalidades ou *gimmicks* e também suas vestimentas, a qualquer momento, por inúmeros motivos, principalmente pela busca por um cinturão. Os lutadores estrangeiros ficam mais “presos” nesse contexto, pois são as empresas que decidem isso. Vale salientar que Fantomas foi criado primeiramente na ficção e depois os brasileiros resolveram colocar um personagem no *Telecatch* em homenagem ao mesmo. A criação de um personagem pode se dar por qualquer motivo.

“Vivemos nos deparando com histórias e seres de vida 'falsa' nos mais diversos contornos narrativos das mídias” (BULHÕES, 2009, p. 13). Com a grande exposição do *Telecatch* até 1980 era normal ver a participação de um lutador a qualquer atração. Segundo Drago (2007, p. 132), Ted Boy Marino apresentou programas de desenho animado, ator / lutador em novela exibida antes do Jornal Nacional, apresentador de um programa de variedades onde cantores e atrações circenses participavam e aos sábados apenas como lutador. Bulhões (2009, p. 13) entende que:

Parece sempre haver um momento em que precisamos grudar os olhos em uma tela para acompanhar ou contemplar o rosto de um personagem que nos fascina, nos alegra ou desagrada, nos promete surpresas ou revelações, nos

leva a aventuras extraordinárias, nos atrai pela beleza, pelo horror, pelo susto, ou nos toca com um lacrimoso drama (BULHÕES, 2009 p. 13).

Com isso entende-se que o contexto da narrativa de um personagem pode ser vendido tanto pelo ato de ser lutador como também de artista, e que essa imagem de herói no exemplo de Marino era o que ele fazia com todas essas oportunidades de aparecer na TV. Dava ao público a simpatia e demais elementos que o transformavam em alguém que as crianças se espelhavam. Comprovando o quão forte é o laço do *Telecatch* com o seu público. Existiram mais de cem lutadores. Drago (2007, p. 55 – 157) registrou em sua obra o número total de 133. Nesse período os *wrestlers* defendiam o bem ou o mal. Não tinham os *twenners* que agem como bem entendem. Se o lutador era forte e com um cabelo bonito ele seria um limpo e assim seria trabalhado para ser querido pelo público, principalmente pelas crianças. A vestimenta seria uma sunga ou uma calça, mas que deixasse o peitoral à mostra. Já se o lutador fosse gordo ele se tornaria um sujo, daí para compor esse personagem deixaria o cabelo e a barba ficarem extremamente grandes para dar medo às pessoas. Caso ele fosse careca<sup>18</sup>, também seria um sujo e se trabalharia nessa faceta de ser injusto e de colocar pavor aos espectadores. Ficava claro em um primeiro olhar quem era o herói e o vilão.

Os juízes das lutas também faziam parte do espetáculo, pois muitos protegiam os lutadores do mal. Em uma ocasião, os torcedores ficaram tão indignados que começaram a jogar as cadeiras dentro do ringue, em que anteriormente estavam sentados. Indignado mesmo ficava um velhinho que usava uma bengala para se locomover, o senhor de idade batia com seu instrumento de apoio nos lutadores sujos e árbitros. Ninguém sabia quem era ele, mas ao que parece era apenas um morador da cidade de Porto Alegre. Mesmo sendo tudo premeditado, muitos lutadores se machucavam de verdade, com sangramentos profundos, desmistificando o “mito” de usarem sangue falso ou até mesmo de animais (OS MESTRES, 2013, episódio 1).

Sobre as possíveis lesões, Drago (2007, p. 16) afirma: “Todos os golpes aplicados e recebidos nas lutas são reais, mas a finalidade deles jamais é de colocar o oponente fora de combate” (DRAGO, 2007, p. 16). Todos se conhecem e sabem do quão importante é estar apto para lutar. “As lutas são disputadas por atletas de uma mesma equipe, os quais são, geralmente, amigos uns dos outros” (DRAGO, 2007, p. 16). O grau de intensificação de treinos tem que ser grande por parte dos lutadores. “De modo a assegurar que ninguém saia de

---

<sup>18</sup> Michel Serdan é careca, mas ele sempre lutou como *face*.

uma apresentação ferido gravemente. Contudo, acidentes e vários incidentes pitorescos acontecem” (DRAGO, 2007, p. 16).

Em Os Mestres (2013, episódio 1) se afirma que o maior lutador da Luta Livre no Brasil foi Ted Boy Marino, dentre os fatores estão seu carisma e técnica no ringue. Já para o lado dos malvados (Figura 18) os mascarados Fantomas, Múmia e King Kong foram alguns dos grandes nomes entre os fantasiados, sem se esquecer de Mongol, Viking, Fernández e Aquiles que lutavam de cara limpa.

**Figura 18 – Os vilões do Telecatch: Dor e Maldade eram suas especialidades**



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>19</sup>.

Sempre ao se falar dos personagens desenvolvidos no Brasil, os nomes Ted Boy Marino e Fantomas ficam impossíveis de não serem ditos. Outros nomes que também significaram a valentia e justiça (Figura 19) foram: Tigre Paraguaio, Nino Mercury, Michel Serdan, Bob Júnior, Bob Léo, Mister Argentina e tantos outros.

<sup>19</sup> Disponíveis em: Aquiles – <<https://goo.gl/xV5dUW>> Fantomas – <<https://goo.gl/YeUWHe>> Grupo de Lutadores – <<https://goo.gl/1VAeKQ>> Viking e Fernandez – <<http://goo.gl/Eh5AdQ>> Múmia – <<https://goo.gl/mteKxw>> Mongol – <<http://goo.gl/n6HBTq>> Acessos em 28 set. 2015.

**Figura 19 – Os Heróis do *Telecatch*: Justiça com as próprias mãos**



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>20</sup>.

No *Telecatch* os personagens entravam em rivalidades, mas não existia um cinturão, ao menos não foi encontrado para esta pesquisa nenhum relato. O que pode ter acontecido é a entrega de um troféu ou apenas a proclamação do lutador X como campeão de um torneio. Assim o fundamento da Luta Livre nesse período era unicamente ver o herói vencer o vilão, o que possivelmente dava ao público a sensação de vitória sobre seus próprios problemas cotidianos.

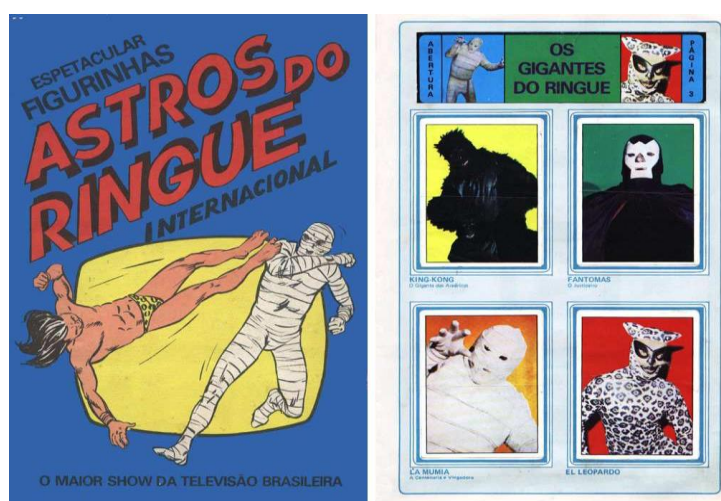
Os acessórios que os sujeitos usavam eram braceletes com pontas, ou chapéus com chifres, como o lutador Viking usava. Não era explorado o uso desse tipo de coisas para compor os personagens, no máximo uma barba grande e gestos para assustar os espectadores.

<sup>20</sup> Disponíveis em: Ted Boy Marino – <<http://goo.gl/Eh5AdQ>> Nino Mercury - <<https://goo.gl/PBhe0o>> Brasão – <<http://goo.gl/uSSnnX>> Mister Argentina e Bob Léo – <<http://goo.gl/k13NLO>> Michel Serdan – <<https://goo.gl/dP0ByG>> Bob Júnior – <<http://goo.gl/JNZpmg>> Tigre Paraguaio - <<http://goo.gl/YHwSUR>> Acessos em 28 set. 2015.

King Kong, Leopardo, Múmia, Fantomas e outros mascarados usavam fantasias, a simbologia dada dependia muito de seu próprio significado. O King Kong era alguém vestido de gorila, imitando os movimentos do animal e aplicando golpes. A influência da Luta Livre era tão grande que os torcedores acreditavam fielmente que o lutador King Kong era mesmo um animal que sabia lutar, afirma o ex-lutador Zíngaro (OS MESTRES, 2013, episódio 2). Os outros citados agiam como seus respectivos nomes místicos sugerem. Lutadores limpos não usavam acessórios, quanto menos fantasia melhor, o que importava era o corpo bem trabalhado, sendo a vestimenta a sunga ou *collant* e a bota. A forma de lutar também era um elemento importante, isso porque enquanto os sujos batiam e faziam determinados gritos para mostrar a dor que o adversário sofria, as pessoas sentiam pena do herói. Quando o limpo reagia e surrava o malvado, o público ficava feliz, gritava que queria ver mais pancadas e vibrava muito com a vitória do mesmo.

No auge do *Telecatch* existiam álbuns de figurinhas (figura 20) para que as crianças pudessem colecionar fotos de seus ídolos.

**Figura 20 – Álbum de figurinhas aproximava os fãs de seus ídolos**



Fonte: Blog Álbum e Figurinhas<sup>21</sup>.

A simbologia dos lutadores de *Telecatch* tem as facetas dos lados que defendem. Os limpos buscam mostrar valores de valentia, justiça, de nunca desistir, persistência, caráter, alegria, um largo sorriso no rosto e de ser dentro do ringue o próprio torcedor frente aos seus desafios do dia a dia. Por fim, um símbolo de excelência, bondade, heroísmo e perfeição. Os sujos são totalmente o oposto, as vitórias devem ser alcançadas a qualquer custo. Dedos e limão nos olhos, chutes baixos, chutes na cabeça e até jogar algum líquido ou objeto no

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/iA3XUU>> Acesso em 28 set. 2015.

adversário. Eles fazem pose para a torcida, que responde com vaias, desrespeita o árbitro e se deixar, até agredem o mesmo, só para aplicar sua vilania. Na maioria o sujo é alguém fora do peso, que usa um *collant* longo preto, barba grande e mal encarado. Essa forma de expor o vilão tem como fundamento dar sentido ao ato de se fazer justiça. Sem todo esse trabalho de composição de personagem mal e bom, a Luta Livre não precisaria existir, assim como filmes, novelas, seriados e filmes.

Drago (2007, p. 29) afirma que o *Pro-Wrestling* (Luta Livre profissional) evoluiu como arte cênica autônoma, mesclando os estilos de luta existentes e que a utilização de outros objetos para derrotar o adversário, no caso da WWE as cadeiras, mesas, escadas e etc, são incentivadas contribuindo para o sucesso do show. Além disso, antes do início da luta, ambos os lutadores combinam as sequência de golpes que irão executar e até de quais vão se defender. Depende do talento dos lutadores para que o realismo seja grande.

DoAmaral (2014b, p. 6) traz a entrevista com o presidente da SWU, *South Wrestling Union*, Eduardo Goulart, “Rusher” (...) que salienta: “A Luta Livre perdeu muita força com o passar dos anos, não posso lhe dizer como e nem o porquê, mas só sei que perdeu muito público” (DOAMARAL, 2014b, p. 6).

Ainda hoje, apesar de todas as dificuldades que esse gênero de espetáculo enfrenta, o Brasil ocupa lugar de destaque, em nível mundial, ficando em quarto lugar, no tocante à identificação do público com o esporte e a uma tradição na formação de excelentes lutadores – nativos ou estrangeiros. À nossa frente estão apenas os EUA, em primeiro lugar, seguidos de perto pelo México e pelo Japão. Porém, embora atualmente o Brasil conte – como sempre pôde fazê-lo, aliás – com lutadores de elevado nível técnico, empresários e profissionais de apoio extremamente qualificados e experientes, ainda há uma enorme distância separando o país de seus concorrentes quando se trata da organização de torneios e exibições, da divulgação dos espetáculos do acesso à grande mídia e da expressividade das verbais que fazem circular. Mesmo assim, os espetáculos nacionais do *Telecatch* – como ainda são chamados, apesar de não serem mais exibidos pela televisão – revelam – se muito bem-sucedidos, onde quer que sejam encenados (DRAGO, 2007, p. 28).

Drago (2007, p. 140) explica que patrocinadores, simplesmente, não existiam, desde o final dos anos 1980, assim como hoje. “Certos picaretas, da noite para o dia, improvisaram equipes de lutadores e, utilizando-se da fama de grandes equipes e lutadores, aplicavam golpes em gente de boa-fé, vendendo espetáculos mal-arranjados” (DRAGO, 2007, p. 140). O que faz com que a Luta Livre seja desacreditada ainda mais e esse esporte luta para se reerguer atualmente.

É surpreendente notar como uma parcela significativa do povo brasileiro, famoso por não prezar muito a memória de sua própria cultura, ainda



conserva nítidas lembranças dos dias do apogeu do *Telecatch*, demonstrando vivo interesse em rever seus antigos ídolos, conhecer os novos e apresentar o esporte à atual geração. Todos sabem, no entanto, que o Brasil já ocupou posição muito mais destacada no cenário esportivo internacional, do ponto de vista das lutas de exibição (DRAGO, 2007, p. 28).

É impossível saber se sem a ditadura o *Telecatch* teria alçado voos maiores, mas o que ficou para os dias atuais é a exibição de futebol em todos os meses do ano. Quando se inicia janeiro vem a Copa São de Futebol Júnior e assim seguimos os calendários das competições de futebol, e em momentos importantes os outros esportes. Para a Luta Livre restou apresentações esporádicas na TV. Contudo, com a vinda das exibições de conteúdos americanos para os canais abertos brasileiros, muitos jovens se apaixonaram pelo o que viam e procuraram academias para aprenderem os golpes. Muitos ficaram nessas equipes, outros preferiram ter o seu próprio time e daí nasceram outros tantos personagens. É isso que veremos a seguir.

## **4.2 A construção dos personagens nas narrativas de combate entre o bem e o mal no *Pro-Wrestling* do Brasil atual: Composição de Atitudes e Vestimentas**

### **4.2.1 Os personagens típicos: *babyface*, *heel* e *tweener***

Com o passar dos anos e o *Pro-Wrestling* sendo a corrente que norteia algumas equipes no Brasil, os termos para vilões e mocinhos também mudaram, os *babyfaces* ou simplesmente *face* são os mocinhos (Figura 21), que lutam pela justiça, bons modos, valores morais, sendo a visão do bem na Luta Livre. Além de mostrarem que mesmo com tantos percalços é possível vencer as dificuldades da vida, essa é a maior mensagem que esse tipo de personalidade do personagem pode expressar.

Barthes (2008, p. 47) afirma que existe uma dificuldade em classificar os personagens, se está claro quem é o herói, se existem outros participantes que serão privilegiados. Na Luta Livre isso tem que estar claro, pois no primeiro olhar o espectador deve reconhecer quem representa o mal e o bem.

**Figura 21 – A Luta Livre no Brasil possui novos heróis**



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>22</sup>.

O *heel* é o mau na Luta Livre, a vilania em pessoa ou em personagem. Esse tipo de lutador (Figura 22) busca apenas trazer a dor aos adversários. Sua rebeldia é sem fundamentos; ele prefere usar da trapaça para conseguir vitórias e cinturões, a honra foi corrompida por completo. Não importam quem são os adversários, os *heels* só querem a destruição de tudo e que a tirania implantada por eles comande o espaço, trazendo a sua federação o medo e o ódio aos espectadores. As dificuldades que enfrentamos em nosso dia a dia são reproduzidas pelos *heels* nas rivalidades propostas pelas equipes.

<sup>22</sup> Disponíveis em: Solly, O Estrela Dourada e Fredy, O turbo – <<https://goo.gl/scKDDy>> Rapha Luque – <<https://goo.gl/86jFeM>> Thiago Maia, O Guerreiro da Luz – <<https://goo.gl/cNXkI6>> Sherman – <<https://goo.gl/gBYbec>> Rony Kidd – <<https://goo.gl/nKRn9O>> Rodrigues – <<https://goo.gl/thI5Cf>> Christopher Tomba – <<https://goo.gl/LH1V87>> Silas – <<https://goo.gl/5ytaku>> Acessos em 28 set. 2015.



Figura 22 – A Maldade também possui novas faces



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>23</sup>.

Um novo tipo de personagem surgiu, o *tweener*. Os lutadores que seguem esse caminho podem atuar tanto como *faces* e *heels*, depende da oportunidade que o combate apresenta. Se lutam contra alguém muito malvado e trapaceiro, o *tweener* pode querer acabar com isso e assim seguir o lado defendido pelos *faces*, mas se o adversário é alguém carismático ou até mesmo um campeão, então, o *tweener* segue os *heels* e usa o que pode para vencer e, assim, mostrar ao público que ele é superior ao outro. Das empresas brasileiras, a SWU possui Frank Rocco e a CFW tem Anonymous, sendo as únicas que apostam em *tweeners* (Figura 23).

<sup>23</sup> Disponíveis em: Gil Gamesh – <<https://goo.gl/73FHJI>> As Crack e Death Rider – <<https://goo.gl/ZzV67F>> Big Jack – <<https://goo.gl/PgUWL9>> El Gringo – <<https://goo.gl/XLZslm>> Trovão – <<http://goo.gl/PSMmvm>> V8 – <<https://goo.gl/pSV3eb>> Xandão – <<https://goo.gl/zOxIeu>> Nefastos – <<https://goo.gl/OCCp6H>> Acessos em: 28 set. 2015.

**Figura 23 – Tweeners, os que defendem a si mesmo**



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>24</sup>.

#### 4.2.2 Figurino dos personagens: vestimentas e máscaras

Ao se criar um personagem é necessário o vestir e assim trabalhar em suas características pessoais, a *gimmick*, algo que já foi anteriormente citado. A partir do momento em que se sabe o que o lutador vai defender através de suas habilidades, se escolhe o figurino que será chamativo e característico só dele. As opções mais trabalhadas são de sunga, calça, máscara ou camiseta e calça. É claro que outros acessórios, como correntes, óculos, jaquetas, podem ser incorporados ao figurino, mas apenas na sua entrada ao ringue, na hora de lutar é preciso tirar esses excessos, tanto para se proteger como também o adversário. Contudo, a forma de se criar é absolutamente diferente para cada pessoa. Alguns afirmam que é preciso de uma roupa mais chamativa, caso se escolha a camiseta e a calça, pois as cores fortes chamam a atenção dos espectadores. Os *faces* preferem roupas mais coloridas com azul, branco, amarelo, verde. Os *heels* buscam cores escuras como o preto, roxo e outros tons mais sombrios. Os *tweeners* misturam os dois tons. Isso são apenas algumas constatações, pois foram encontrado lutadores *faces* que se vestem de preto. Não importa qual dos três tipos de

<sup>24</sup> Disponíveis em: Frank Rocco – <<https://goo.gl/U2Ehvl>> Anonymus - <<https://goo.gl/KxYvGr>> Acessos em: 28 set. 2015.

personagem foi escolhido, em qualquer uma das categorias é possível ser um lutador mascarado (Figura 24). As cores e a forma da máscara ficam a cargo do lutador, mas é necessário seguir o tom de cor que simbolize suas atitudes. Na época do *Telecatch* não se trabalhava tanto para compor um personagem – recapitulando os sujos usavam um *collant* preto, os limpos uma calça ou sunga. Atualmente, a prática de implementar outros elementos como capas, sobretudos, casacos e etc os ajudam a complementar o personagem, aliando suas atitudes de luta, a escolha de qual dos lados defender, o bem, o mal ou a si mesmo.

**Figura 24 – O bem e o mal sobre máscaras**



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>25</sup>.

<sup>25</sup> Disponíveis em: As Blaze – Autor do trabalho. Foto tirada em 14 set. 2014. Crow – <<https://goo.gl/mkJvq2>> Killinger, A Caveira – <<https://goo.gl/Q5OZT4>> Kaoz – <<https://goo.gl/IQP7iO>> Máximo – <<https://goo.gl/i35dej>> Speed – <<https://goo.gl/xydkU1>> Bob Ramirez – Autor do Trabalho. Foto tirada em 14 de setembro de 2014. Mascarados da Abiraluli. <<http://goo.gl/gJtY4Z>> Demais fotos com acessos em: 28 set. 2015.

### 4.2.3 A performance dos lutadores

Durante os combates, a mensagem do bem contra o mau continua a ser exemplificada, isso porque o *face* sempre apanha muito, se a luta for sem desqualificação ou uma *hardcore match*, na qual são permitidos usar qualquer objeto, então aí que o *heel* mais gosta, escadas, cadeiras, mesas, cones, paus com arame farpado, limão esfregado nos olhos, e o que e estiver por perto será usado para provocar grande dor ao herói. Os espectadores veem isso, mas o objetivo é esse mesmo.

Quando tudo parece estar perdido, o *face* reage e começa a bater e surrar o adversário fazendo com que o mesmo pague pelas malvadezas feitas durante toda a rivalidade. Na maioria das vezes é a partir dessa reviravolta que o *face* inicia sua passagem rumo à vitória. Após os três tapas na lona pelo árbitro com o vilão com as costas no chão se confirma a vitória do herói, a multidão vai à loucura e sente a alegria de se ter feito a justiça, do bem vencer o mal, de se conseguir vencer um grande obstáculo. Todos esses sentimentos se misturam e a sensação é bem próxima daquela sentida ao conseguirmos algo muito importante em nossas vidas, após muita dedicação e trabalho. A Luta Livre não é nada mais do que uma projeção da nossa própria vida.

A derrota do herói acontece também, pois é necessário gerar a antipatia dos fãs, isso porque nem sempre saímos com a vitória em nosso cotidiano, então a Luta Livre também trabalha essa faceta. O *heel* é ainda mais odiado, as vaias ecoam de todos os lados, ainda mais se foi uma vitória com alguma interferência ou trapaça. Duas coisas podem acontecer após isso: O *face* parte para mais treinos, busca de aperfeiçoamento da sua técnica e assim pedindo uma revanche para o *heel*. Daí o *face* tem uma nova chance de vencer e se consagrar. Outro ponto é que derrotas podem enfurecer o herói a tal ponto que ele esquece todos os seus conceitos e ataca o adversário, mudando ambos os lutadores de lado, o *face* se tornou em *heel* e o *heel* em *face*. Dessa forma, a rivalidade parte para um novo começo e desenvolvimento. O *tweener* nesse ponto pode fazer o que bem entender: tanto aceitar a derrota e partir para outra busca na federação ou não aceitar o resultado e partir para cima do vencedor. Isso não assusta tanto, pois o *tweener* faz o que quer e ao fim defende apenas a si mesmo e não valores ou brutalidade, como *faces* e *heels*. Enfim os desenvolvimentos e formas de como apresentar esse esporte de entretenimento podem ser os mais diversificados, mas o bem contra o mal é o ponto a ser explorado. Luta Livre não é falsa, é apenas algo disputado dentro de um ringue, e os filmes de ação desenvolvem suas histórias em diversos cenários, tudo para que o mocinho



saia vencedor. Ambos buscam o entretenimento – o esporte entra na Luta Livre em fatores já apontados no primeiro capítulo.

### 4.3 Inovações no Espetáculo Esportivo da Luta Livre

#### 4.3.1 Cenários diversificados

Para se fazer Luta Livre profissional, é necessário lutar em um ringue. Mas, o preço para se adquirir um ou construir um próprio fica em torno de cinco mil reais. As equipes brasileiras não possuem esse dinheiro em caixa, assim é preciso de um novo lugar para os combates, daí vem o *Backyard Wrestling*.

O *Backyard Wrestling* seria a Luta Livre Não Profissional, mas que não deixaria de ter os personagens, as histórias, rivalidades e cinturões, a diferença mesmo é a falta do ringue. Assim, todo lugar se torna em arena, sejam em parques, praças, garagens ou tatames. Essa não é uma inovação brasileira, mas sim americana. Contudo, acabou também sendo exportada para terras tupiniquins. A equipe pioneira foi *Wrestling Mirim*, mesmo que hoje não existam mais, vale ressaltar quem implementou isso por aqui. A *Wrestling Mirim* lutava em um parque da cidade de Campos do Jordão, interior de São Paulo. A equipe contava com quatro lutadores, os vídeos gravados duraram de 2011 até 2014.

Após a WM, outras equipes apostaram nessa forma de produzirem conteúdo e também de colocarem em prática os golpes que vinham sendo treinados. A CFW de Ribeirão Pires, São Paulo luta em tatames, os mesmos usados em treinamentos de diversas modalidades esportivas, como o judô e o jiu-jitsu. Os atletas da CFW começaram lutando em cima de um tapete no quintal da casa de um dos fundadores, Leon Henrique “As Blaze”, com o tempo adquiriram algumas partes do tatame que, montado, ajuda a diminuir o impacto nas quedas. Eles também lutam em uma escola do bairro em que vivem. Nela eles colocam os tatames e fecham um quadrado para cercar o espaço. Assim, muitas crianças vão às apresentações dos atletas.

Queremos mostrar a todos que nós do Brasil sabemos fazer show, sabemos o que é Luta Livre, mostrar que temos capacidade como qualquer outra equipe em ativa no país. Não é porque lutamos em um tatame que somos inferiores, pelo contrário se nos jogarem no ringue fazemos tudo isso e muito mais. O ringue absorve mais o impacto, o tatame de tanto cairmos já nos acostumamos, além das cadeiradas e mesas que levamos. Estamos em um estágio na qual a dor não existe. Talvez alguém que lute apenas em ringue ao cair aqui não se acostume na hora, leva um tempo, pois é mais duro, para nós é como se fosse a cama. Em relação a dores, nos protegemos ao máximo, assim como na academia treinamos ao máximo as quedas para

não machucar e também errar. Luta Livre é isso, um show onde se preza a sua segurança e a do adversário (AS BLAZE, 2014).

Na sequência vieram TWF e ABW, ambas com pouco tempo de diferença de fundação. A TWF de Caruaru, Pernambuco partiu para produzir seus combates em uma garagem, onde eles colocam colchões já bem gastos para ser a base do local da luta, bem como para delimitar o espaço para as contagens. A ABW também luta em uma garagem, mas não existe nada para protegê-los, eles caem mesmo no chão, contagens e tudo mais nesse mesmo local. Atualmente, as duas empresas fizeram uma aliança e juntos esperam comprar um ringue para se profissionalizarem.

BWA é outra equipe que também faz o *Backyard Wrestling*, os lutadores se apresentam em um campo gramado, no qual fincaram quatro postes de madeira e cercaram com cordas, o formato lembra o de um ringue, mas o impacto sofrido por eles é o do solo.

Mesmo que essas três equipes façam algo fora do convencional, que é lutar sem um ringue, é importante dizer que o espetáculo que proporcionam em golpes e histórias são iguais a qualquer outra equipe que possui um ringue. A inovação fica na parte de se ter esse tipo de local para as lutas, algo não feito na época do *Telecatch*; também é algo novo por aqui, pois se iniciou apenas em 2011. Não é a estrutura que faz o show e sim os atletas.

Rossetti (2013, p. 65) conta que:

Socialmente, a inovação pode advir da apropriação coletiva que o grupo faz de um produto e processo. Em outro sentido, tanto o novo conhecimento como a nova apropriação modificam o sujeito e transformam sua visão e sua ação no mundo (ROSSETTI, 2013, p. 65).

Com isso, a apropriação escolhida para ser recriada é o local de se fazer as lutas, no caso do ringue para qualquer outro cenário. Então, para esse novo lugar, o lutador precisa aprender como não machucar a si e ao adversário, o que caberia entender no final da citação acima sobre visão e ação.

#### **4.3.2 Consumo e marketing**

Quanto a esse aspecto a inovação está na criação de produtos ligados às academias de Luta Livre no Brasil (Figura 25). Algumas são apenas para os integrantes das equipes, como acontece em relação à BWF, Abiraluli e GDR, mas outras equipes criaram os mesmos para a venda a fim de conseguir alguma verba para se colocar na equipe ou em alguma estrutura. A equipe que trabalha a venda de produtos próprios é a SWU.

A SWU entra nessa inovação pela criação de três modelos de camisetas, o valor é de R\$ 25,00. Eduardo Goulart, Rusher (2014) presidente da empresa, conta a importância de se ter esse material à venda. “As camisetas dão a oportunidade de expandir a SWU, ou seja, é uma forma de divulgação e também uma maneira de aproximar o fã da SWU” (RUSHER, 2014). O lutador continua afirmando que o arrecadamento de dinheiro vai todo em estruturação para a equipe. “Usamos para a compra de materiais para as lutas, pagamento de ambulância para um dia de evento, reforçar a estrutura do ringue e adaptá-lo cada vez mais esteticamente” (RUSHER, 2014). Os planos da federação, segundo o seu presidente são “com o tempo investir em caixas de sons próprias, mesas de som, microfones próprios, refletores, etc” (RUSHER, 2014). Um das últimas inovações em mercadorias da SWU foram os *bottoms* com a logo da empresa e dos lutadores.

**Figura 25 – Os produtos da Luta Livre no Brasil**



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>26</sup>.

Em geral, a importância desse trabalho de marketing é que aos poucos vai se criando uma legião de fãs das duas empresas em questão, pois em outros países os produtos comercializados são diversos e muita gente veste para mostrar o seu apoio ao show que vem sendo desenvolvido.

Dentre as categorias apresentadas por Rossetti (2013, p. 70) a que chegaria a esse ponto de produtos seria “a inovação pode acontecer como um processo contínuo de evolução ou aperfeiçoamento” (ROSSETTI, 2013, p. 70). O que justificaria isso é que após um

<sup>26</sup> Disponíveis em: Camiseta SWU 1 – <<http://goo.gl/IBf3K1>> Camiseta SWU 2 – <<http://goo.gl/td3S4V>> Camiseta SWU 3 – <<http://goo.gl/t8UpJK>> Acessos em: 28 set. 2015.

lançamento de uma camiseta, com o tempo outras virão para trazer uma novidade, uma evolução do último modelo, assim como algum aperfeiçoamento na logo, na gola, nas cores ou até mesmo no pano. O que é notório é que as empresas sempre buscarão surpreender os fãs com mercadorias diversificadas.

#### **4.3.3 Participação feminina**

Dentro da Luta Livre a mulher sempre teve seu espaço; primeiro apenas acompanhava os lutadores, às vezes ajudava os *heels* a vencerem com alguma distração e trapaça. Atualmente as mulheres também lutam; nos EUA lutam apenas contra outras mulheres, pois existe um maior cuidado em não se machucar as lutadoras. No México o cenário é outro e as mulheres lutam contra os homens, pulam da terceira corda com muita acrobacia e sensualidade. No Brasil a temática é parecida com a do México, pois elas lutam contra os homens e é necessário mais treinamento para absorver e aplicar os golpes.

As mulheres (Figura 26) que lutam no Brasil são D'omina na Fill, Vallet na EWF, Bianca na BWF e as lutadoras da Abiraluli, Vaneska Carmona - A Princesa Dourada, Cléia - A Malvada, Maiara - A Fera, Mulher Gato e Silvana - A Loka.

Elas possuem agilidade em lutar e fazer golpes plásticos, trazendo um algo a mais aos espetáculos. Mesmo ainda sendo uma minoria dentro da Luta Livre, as mulheres “roubam” a cena e as *faces* são muito queridas pelas crianças, assim como por todos. Nesse caso, a inovação, segundo Rossetti (2013, p. 70) seria “o objeto inovado sofreu a ação que gerou nele a inovação. É o efeito da inovação que gera um produto inovado. A inovação está no objeto como seu fim” (ROSSETTI, 2013, p. 70). Que seria o fato de existirem quem faz Luta Livre, no caso os lutadores, o objeto que gera a inovação são as próprias lutadoras.



**Figura 26 – A Luta Livre brasileira também é feita por Mulheres**



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>27</sup>.

#### **4.3.4 Inovações na construção dos personagens**

O personagem na Luta Livre é algo essencial para que possa acontecer o espetáculo, a criação do mesmo é diferente para cada pessoa. Na CFW o personagem vai muito pelo próprio lutador, assim como As Blaze (2014) explica que existem alguns questionamentos que devem ser feitos para essa construção. “O que ele é? Como ele se identifica? Qual a característica marcante? Isso fica na mão do próprio lutador, só em relação à música de entrada é que damos um toque” (AS BLAZE, 2014). Além de o lutador ter paciência para com o seu crescimento dentro das rivalidades. “O personagem pode não fazer sucesso de uma vez, mas com o decorrer do tempo em que você se conhece melhor é quando o papel que está sendo feito parte para ser lapidado” (AS BLAZE, 2014).

Na Abiraluli, segundo Trovão (2014) também é necessário se conhecer primeiro para só depois pensar em criar algo novo. “O personagem é assim, eu sou Trovão, o motoqueiro e faço parte mesmo de um grupo de motociclistas. A Vanessa gosta de dourado e jovem, então se tornou a Princesa Dourada” (TROVÃO, 2014). O que se entende é que o personagem é a reunião das coisas que o lutador gosta, pois assim ele se identifica com o trabalho proposto. “A Cléia gosta de *heavy metal* e gosta da maldade na Luta Livre daí, veio Cléia, A Malvada. Temos uma lutadora bem flexível e ela se tornou a Mulher Gato” (TROVÃO, 2014). O

<sup>27</sup> Disponíveis em: Mulher Gato e Vaneska, A princesa Dourada – Autor do Trabalho. Foto tirada em 12 de outubro de 2014. D'omina – <<https://goo.gl/bO0iUr>> Bia – <<https://goo.gl/u3u6nG>> Grupo de Lutadoras Abiraluli – <<https://goo.gl/kM3X3J>> Vallet - <<https://goo.gl/kM3X3J>> Demais fotos com acesso em: 28 set. 2015.

personagem acaba sendo aquilo que não se pode exercer durante o cotidiano. “Precisa montar o personagem em cima do que a pessoa apresenta, assim satisfaz o ego da pessoa, assim ela fica mais feliz” (TROVÃO, 2014).

Na FILL, Tytan (2014) afirma que “os personagens vão da criatividade e inspiração de cada lutador. Tal como não gostaria que me podassem em minhas ideias, eu não os impeço de ser o que quiserem, até porque isto os fará que façam melhor o seu papel” (TYTAN, 2014). Mas cada personagem criado não pode ir contra o roteiro da história em desenvolvimento pela equipe. “Os golpes são influenciados em sua maioria por lutadores de todas as partes do mundo, que já fazem *Pro-Wrestling* há anos” (TYTAN, 2014).

Na CWL, João Marcos (2014) comenta que o aluno é orientado pelo instrutor já nos primeiros treinos para formar o papel a ser seguido no ringue. “O personagem tem que combinar com as atitudes que ele se prontifica a tomar. *Ring Name* (Nome de ringue), *Attire* (Vestimenta) e golpes do repertório” (JOÃO, 2014). Para que isso possa acontecer e o personagem fique convincente “é fundamental informar altura e peso antes de escolher os moves, assim podemos sugerir aqueles que o favoreça. Eu mesmo escolho quem será *face*, *heel* ou *tweener*” (JOÃO, 2014).

Nino Mercury (2014) afirma dar autonomia aos lutadores na montagem do papel a ser exercido no ringue: “o personagem é feito por eles mesmos. É necessário que eles se sintam bem no papel que irão desempenhar, assim como a roupa que vão usar, as cores, sempre peço que sejam bem chamativas” (NINO, 2014), ele completa contando que “seja uma vestimenta bonita que enriqueça o seu trabalho” (NINO, 2014).

A SWU de Rusher (2014) entende que o melhor caminho é sempre procurar deixar livre essa parte dos personagens: “Acreditamos muito nas pessoas que treinamos e damos a oportunidade de escolher até mesmo a vestimenta. Mas claro que sempre procuramos dar conselhos referentes a nomes” (RUSHER, 2014). Algo que completa esses personagens, segundo Rusher, são os movimentos performáticos. “Os golpes eles são sempre bem pensados, existem golpes que todos os lutadores devem saber para o desenvolvimento de luta, e golpes que são as marcas registradas de cada um” (RUSHER, 2014). Para tudo isso é necessário muito treino e estudo para aplicar de forma correta. Variando de acordo com o tamanho e peso de cada um.

Dessa maneira fica explicito que o lutador tem o espaço necessário para criar sozinho quem ele será, com o tempo pode receber uma sugestão sobre o que poderia mudar para melhorar. Em outros países, os lutadores recebem ordens de como devem se comportar, pois existe uma equipe criativa para ajudar nessa criação; claro que o lutador aceita aquilo que foi

decidido junto a ele, mas isso também atrapalha, pois o senso criativo do lutador fica com menor força. Pensa-se em três tipos de personagens: um *face* que possa vender em audiência e valores; um *heel* muito malvado, sem piedade e se possível que seja um bem forte fisicamente, para ser o autêntico monstro; um lutador onde não se importa se é *heel* ou *face*, mas que sirva para apanhar dos lutadores mais queridos e temidos. Nos EUA é chamado de *Jobber*. Nesse ponto, ter a Luta Livre no Brasil fora do TV não é algo tão ruim, pois, de certa forma, todos continuam dando o seu melhor e se mantêm motivados.

Rossetti (2013, p. 66) compreende que “como fenômeno temporal, a inovação pode ser recente ou histórica”, daí vem o entendimento que alguns fatos ainda devem permanecer na forma de se fazer a Luta Livre no Brasil, nesse caso deixar o próprio lutador em escolher o papel que ele quer fazer no ringue, que exista autonomia na escolha do figurino, golpes e as palavras para chamar o público, assim como para ser odiado.

#### **4.3.5 O uso das mídias sociais**

Com a perda da TV em grande parte das equipes brasileiras, a Luta Livre acabou perdendo grande espaço junto aos fãs, mas com o passar dos anos e o desenvolvimento da internet em nosso país, alguns pontos de exposição apareceram e isso foi uma grande inovação para com as equipes. Atualmente as federações têm redes sociais para entrarem em contato com os fãs, canais no Youtube para postarem os vídeos de shows, promoções e qualquer outro conteúdo relacionado ao trabalho que vêm fazendo, algumas possuem site oficial.

Trovão (2014) entende que a “televisão para tudo é uma grande vitrine. Hoje é internet e TV, principalmente com as redes sociais e Youtube. Se a TV não abre portas, então vamos por aqui que é barato, de graça e todo mundo vê” (TROVÃO, 2014). Para o lutador o segredo está em alcançar o maior número de pessoas possíveis com as redes sociais. “Tenho 10 mil pessoas em meus perfis no Facebook, logo o mundo todo está vendo o que faço. Quem é inteligente vai para a internet, pois muito do que ela tem a TV usa” (TROVÃO, 2014).

É notório que sem a internet e as possibilidades de compartilhamento de conteúdo, a Luta Livre no Brasil não existiria mais, pois viver só de shows ao vivo, pouca exposição na mídia seria o “golpe fatal”. Assim a migração das equipes para essa “conversa” junto aos que apreciam esse esporte de entretenimento é um dos fatores de, mesmo sem tantos patrocinadores e apoiadores ainda persistir em levar o espetáculo às pessoas.

Bob Jr (2013) afirma “80% dos alunos que nos procuram é porque sonham em lutar na WWE. Não sabemos se isso vai acontecer, apresentamos a Luta Livre nacional para eles”

(BOB JR, 2013). Hoje, os brasileiros conhecem primeiro o que acontece em outros países para depois entender como acontece no Brasil. Fica claro que se precisa trabalhar ainda mais em mídias sociais para chamar os jovens fãs de Luta Livre aos treinamentos e depois em criação de personagens, dessa forma a arte da Luta Livre brasileira continuará a persistir pelo território nacional.

Seguindo a justificção de Rossetti (2013, p. 66) “em sua dimensão temporal, novo pode ser o que tem pouco tempo de existência e pode ser também sinônimo de moderno, recente ou original”. Nos dias atuais é praticamente impossível não usar mídias sociais para se comunicar com as pessoas. Essa ferramenta ajuda a Luta Livre a ficar mais próxima dos fãs, divulgando produtos, vídeos, lutadores, assim como também no levantamento das empresas citadas nesse trabalho.

## **5 Considerações Finais**

A Luta Livre sempre buscou levar o entretenimento às pessoas. Isso porque no ringue acontece a representação das dificuldades que passamos no dia a dia. Essas dificuldades são os vilões que trapaceiam e destratam nossas conquistas pessoais. Nas rivalidades propostas eles lutam e um sai vencedor, algumas vezes são os representantes do mal. Então é necessário mais treino e foco nos resultados que buscamos para a nossa vida. Acontece uma revanche e depois de tanto se preparar a redenção chega. Os contornos que justificam o *Pro-Wrestling* em muitas vezes são os mesmos do nosso cotidiano.

“Onde está a inovação em seu trabalho?” foi à pergunta mais feita nas apresentações na USCS. A inovação deste trabalho é falar sobre Luta Livre em um país que só se fala de futebol. Como muitos dizem nas redes sociais: “7 a 1 foi muito pouco”. Estudos sobre esporte por aqui são em maioria em torno da bola nos pés. A Luta Livre por tudo o que representou nos anos de 1960 não recebeu a atenção necessária frente aos estudos acadêmicos. Lutadores que dedicaram suas vidas e saúde para levar um bom espetáculo ao povo aparentemente falharam ao tentar escrever o nome na história. Poucos nomes são lembrados pelos populares. Sei que existem alguns projetos de estudos voltados a isso e meus trabalhos são parte da base referencial. Talvez seja esse o primeiro passo para o futuro. Mesmo sem tanto espaço na mídia convencional, A LUTA LIVRE VIVE NO BRASIL.

O primeiro capítulo trata exclusivamente sobre combates. Desde o início das lutas, ao surgimento da Luta Livre nos principais cenários. O tipo de bibliografia encontrada é praticamente toda estrangeira, isso porque se trata do *Pro-Wrestling* nos três grandes cenários,

Estados Unidos, México e Japão. É preciso conhecer a história desses cenários para podermos entender a nossa própria existência nesse esporte. Um período de confecção grande, mas ao fim desse primeiro capítulo, já se conhece o desenvolvimento da Luta Livre e o termo esporte de entretenimento que desenvolvi graças aos autores sobre esporte. Essa nomenclatura se deve pelo fato de não ter algo que possa definir a Luta Livre, assim fui atrás de livros e artigos sobre *sports entertainment*, esporte, jogos, espetáculo e outros, dando o resultado da formação do conceito Esporte de Entretenimento que, de uma forma resumida, é a mistura de vários elementos que aparecem nas artes cênicas, espetáculo e no esporte. Com o tempo e aprofundamento do conceito, tudo isso vai tomar uma forma mais explicativa e que possa dar ao *Pro-Wrestling* em todo o mundo aquilo que ele sempre necessitou, um objeto de análise que agregaria tudo o que acontece nesse meio. Desde as lutas, passando pelas histórias, os lutadores, os treinamentos, a execução dos golpes e o entendimento dos fãs.

No segundo capítulo, ao se falar do passado do *Telecatch*, o conteúdo aparentemente não é tão grande. Mesmo entrando em contato com responsáveis por acervos de várias partes do Brasil, todos responderam e diversos diziam que não tinham nada sobre essa temática. Muitos fatos da nossa história sendo perdidos por diversos motivos. Inúmeras memórias esquecidas pelo passar dos anos. Não é só com a Luta Livre que isso acontece, vários são os períodos brasileiros que não existem nenhum relato. O que foi possível de se encontrar está nos dois últimos capítulos desta obra. Muito conteúdo focado em um só personagem, ou seja, desde muito tempo atrás se buscava cultivar ídolos e esquecer os outros. Em próximas pesquisas adentrar nesse meio seria importante para o resgate de mais fatos. Atualmente na América do sul a produção na temática é insuficiente.

Foi muito importante poder falar com todas as equipes existentes no Brasil, isso me trouxe os conhecimentos de como se dá esse mundo que não é apoiado no país. A vontade dos mesmos em seguir em frente e levar um bom espetáculo aos fãs parece ser a resposta pela falta de apoio. Vários são os fatores que apresentaram as inovações necessárias para a validação desta dissertação. Atingindo o último objetivo secundário no qual apresentaria as equipes atuais brasileiras, pois os relatos das antigas equipes não foram possíveis encontrar. Assim futuros pesquisadores poderão partir por outras vertentes em suas obras.

No terceiro capítulo a confrontação do passado e presente em como cria um personagem, parte importante, pois a concepção pode se dar de qualquer forma. Acaba-se tornando em algo relativo, mas alguns fatores que pudemos apresentar são advindos da própria pessoa, seja em alguém totalmente diferente ou apenas ser aquilo que nunca pode ser frente à sociedade atual. Nota-se que o uso de outros elementos para a complementação desse

“novo ser” é fundamental para inovar o cenário. Jaquetas, correntes, óculos, pulseiras são alguns dos itens escolhidos. Sinto que a imagem do *bad boy* é algo recorrente nos vilões, eles querem se mostrar malvados, mas sem serem como um animal. O mocinho ainda é muito do Super-Homem, que luta pela justiça e por ser o “salvador da pátria”. Aqueles que não se preocupam com nada disso acabam se tornando nos *tweeners*, esses pensam em si antes de qualquer coisa. Sendo um personagem contemporâneo e que apresenta as características de pessoas que possuem dupla personalidade ou que são boas em determinadas situações e malvadas em outras.

O *Telecatch* talvez pelo período fosse mais simplório, um *collant* para os Sujos que também deveriam ter uma longa barba já era o modelo ideal. O Limpo precisava ser magro e usar uma sunga ou calça, mas deixar o peitoral à mostra. Creio que essa fórmula seja desinteressante aos jovens de hoje, pelo fato de verem o que se faz em outros países com maior facilidade pela internet. Claro que muitos ainda são musculosos, mas diversos lutadores com corpos diferentes desse estilo já marcaram o nome aqui e pelo mundo. Franzinos e gordinhos andam demonstrando grande evolução em apresentações. Alcançando assim os dois primeiros objetivos secundários que eram identificar os personagens antigos e os atuais. Sendo que a partir dessa criação e a divisão entre *heels*, *faces* e *tweeners* é hora de confrontá-los e desta forma nascem às rivalidades. Cada equipe decide o que fazer de seu *roster* e completa o terceiro objetivo secundário em conhecer as federações de Luta Livre brasileiras existentes. Creio que devemos fazer o nosso estilo próprio, mas não compreender que é tempo de inovar e readaptar-se aos dias atuais pode significar o não crescimento frente à disputa no país. Com todas as comparações dos anos 60 para agora atinge-se o objetivo principal desta pesquisa que é trazer as inovações.

Recapitulando, são as inovações: 1) A participação feminina, isso porque agora as lutadoras participam dos combates, alguns deles contra os homens. Dessa maneira elas mostram desenvoltura nas lutas e no desenrolar das rivalidades. 2) O uso das mídias sociais é para a aproximação dos fãs e “venda” do atual produto que fazem. 3) A construção do personagem partindo do próprio lutador das mais variadas formas. 4) Os produtos de Luta Livre para comercialização, sendo que a quantia levantada é usada para melhorar a equipe em estrutura e materiais para os treinamentos. 5) Os cenários diversificados, que é o caso do *Backyard Wrestling*, sendo a forma encontrada para algumas equipes poderem praticar a Luta Livre, visto que o preço para o ringue profissional é alto.

Esta pesquisa é apenas uma das faces que a Luta Livre possui e outros estudos nesse tema trazem a possibilidade de serem feitos. Quanto mais pesquisadores de Luta Livre, mais

espaço para debates e crescimento de campo de análises. As diversas oportunidades ajudam para que outras pessoas possam continuar a contribuir em uma “Sociedade do *Telecatch*” mais forte e democrática. Dar a voz a quem poucos querem ouvir é algo importante para pesquisadores e jornalistas nesse esporte de entretenimento que busca mais espaço. #Luta\_Livre\_No\_Brasil.

## 6 Referências

ALVARENGA, Maria Amália de Figueiredo Pereira. **Apontamentos de metodologia para a ciência e técnicas de redação científica**. Porto Alegre: Sergio Antônio Fabris, 2003.

ALVES, Luiz. **MMA: Mixed Martial Arts: História, Teoria, Grandes Eventos, Técnicas**. São Paulo: On Line, 2011.

AMEZQUITA MERCADO, Claudia Stephanie. CASTILLO LÓPEZ, Stephany Libertad. GARCÍA, Vicente Jaime. LÓPEZ, Ramírez Zyanya Argelia. MÉNDEZ DUARTE Claudia. SÁNCHEZ ALVARENGA, Sara Paola. TAPIA CARRILLO, Erika Alejandra. **La Lucha Libre en México**. 52 f. Trabalho apresentado como requisito parcial para aprovação na Disciplina Comunicación y Periodismo da Universidad Nacional Autónoma de México. 2009. Disponível em: <[http://pt.slideshare.net/academica/lucha-libre-2795537?qid=c29a4768-1d48-4903-a5f6-d9360f15ceed&v=default&b=&from\\_search=8](http://pt.slideshare.net/academica/lucha-libre-2795537?qid=c29a4768-1d48-4903-a5f6-d9360f15ceed&v=default&b=&from_search=8)> Acesso em: 12 out. 2014.

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV**. São Paulo: EDUSP, 2002.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. Portugal: Edições 70, 1977.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Trad. Rita Buongermind e Pedro de Souza. - São Paulo: Difusão Européia do Livro. 1972.

\_\_\_\_\_. (org.). **Análise estrutural da narrativa**. 5ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BECK, Daniel; BOSSHART, Louis. **Sports and Media**. California, v. 22, n. 4. California: Centre for the Study of Communication and Culture (CSCC). 2003. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.134.9999&rep=rep1&type=pdf>> Acesso em: 28 set. 2015.

BERNAL, Partida Andrea; DÍAZ, Valadez Eduardo; GARCÍA, Vicente Jaime; SÁNCHEZ, Alvarenga Sara Paola; VÁZQUEZ, Morales Selene. **La Lucha Libre en México**. 2010. 50 f. Trabalho apresentado como requisito parcial para aprovação na Disciplina Métodos de Investigación Comunicacional III, Facultad en Comunicación y Periodismo, Universidad Nacional Autónoma de México, San Juan de Aragón, 2010. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/academica/lucha-libre-4425126>> Acesso em: 01 out. 2015.

BOLLOM, Brandon W. Professional Wrestling Migration: Puroresu in America. In: **Asian Studies**. n.º 383, p. 1-24, [S.l.], 2004. Disponível em: <<http://www.burninghammer.com/academic/puroresu.pdf>> Acesso em: 26 out. 2014.

BRETON, Aaron L. **Narrative in Professional Wrestling**. 2008, 70 f. Monografia (Bacharelado em Ciências) – Faculdade de Worcester – Instituto Politécnico, Massachusetts, 2008. Disponível em: <[http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:uBSwzxo6hAJ:scholar.google.com/+Narrative+in+Professional+Wrestling&hl=pt-BR&as\\_sdt=0,5&as\\_vis=1](http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:uBSwzxo6hAJ:scholar.google.com/+Narrative+in+Professional+Wrestling&hl=pt-BR&as_sdt=0,5&as_vis=1)> Acesso em: 27 abr. 2013.



BULHÕES, Marcelo. **A Ficção nas Mídias**. São Paulo: Ática, 2009.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. A máscara e a vertigem. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMARGO, Vera Regina Toledo; CARVALHO, Sérgio; MARQUES, José Carlos. **Comunicação e Esporte – Tendências**. Santa Maria: Pallotti, 2005.

CHOW, Broderick. WELLS, Tom. Professional Wrestling and Embodied Politics. How Performance Thinks. In: INTERNATIONAL CONFERENCE CO-ORGANIZED BY THE PSI PERFORMANCE & PHILOSOPHY WORKING GROUP AND KINGSTON UNIVERSITY. 2012, Reino Unido. **Anais...** Disponível em: <[http://www.academia.edu/1715082/Work\\_and\\_Shoot\\_wrestling\\_and\\_embodied\\_politics](http://www.academia.edu/1715082/Work_and_Shoot_wrestling_and_embodied_politics)> Acesso em: 18 out. 2014.

COAKLEY, J. **Sports in Society: Issues and controversies**. n. 10, New York: McGraw-Hill, 2004. Disponível em: <<http://www.hhp.txstate.edu/hper/faculty/pankey/3323/sportsociology.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2014

CONNOLLY, Andy; BRIDE, Danny; GOULD-DUFF, Davis. **A Novel Negotiation Between Copyright Holder and Illegal File-sharer**. Case Study: HDNet and ROHBrazil. [S.l.]: 2013. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/RTSF/rohbrasil>> Acesso em: 22 nov. 2014.

CORTEEN, Karen; CORTEEN, Ajay. Dying to Entertain? The Victimization of Professional Wrestlers in the USA. In: **International Perspectives in Victimology**, v. 7, n. 1, California: 2012. Disponível em: <[https://pure.uvt.nl/portal/files/1485221/Laxminarayan\\_et\\_al\\_2012.pdf](https://pure.uvt.nl/portal/files/1485221/Laxminarayan_et_al_2012.pdf)> Acesso em: 23 out. 2014.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Trad. Estela dos Santos Abreu, - Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DE GARIS, Laurence. The “Logic” of Professional Wrestling. In: SAMMOND, Nicholas. **Steel Chair to the Head: The Pleasure and Pain of Professional Wrestling**. Durham and London: Duke University Press, 2005.

DOAMARAL, Carlos Cesar Domingos. A Luta Livre no Brasil e o Marketing Esportivo. In: **REGS Educação, Gestão e Sociedade: Revista da Faculdade Eça de Queirós**. São Paulo, n. 14, p. 1-10, jun. 2014a. Disponível em: <<http://www.faceq.edu.br/regs/downloads/numero14/LutaLivreBrasilMarketingEsportivo.pdf>> Acesso em: 09 nov. 2014.

\_\_\_\_\_. WWE: Um Universo de Lutas que Invadiu o Brasil. In: **Extraprensa**. Revista da Universidade de São Paulo. São Paulo, v. 8, n. 1. 2014b. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/epx15-r1/epx11-r1>> Acesso em 28 de setembro de 2015.

\_\_\_\_\_. Pro-Wrestling, Lucha Libre, Luta Livre e WWE: Uma análise de conteúdo do site SlideShare. In: INTERPROGRAMAS DE MESTRADO, 10, 2014, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2014c, p. 1-10. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/01/Carlos-do-Amaral-USCS.pdf>> Acesso em: 28 set. 2015.

\_\_\_\_\_. A Luta Livre nos Desenhos Animados: Elementos Narrativos de Ontem, Hoje e Sempre. In: ENCONTRO DE PESQUISADORES DE COMUNICAÇÃO E CULTURA, 8, 2014, Sorocaba. **Anais...** Sorocaba: Uniso – Universidade de Sorocaba, 2014d, p. 1-10. Disponível em: <[http://www.academia.edu/12353725/A\\_Luta\\_Livre\\_nos\\_desenhos\\_animados\\_Elementos\\_Narrativos\\_de\\_Ontem\\_Hoje\\_e\\_Sempre](http://www.academia.edu/12353725/A_Luta_Livre_nos_desenhos_animados_Elementos_Narrativos_de_Ontem_Hoje_e_Sempre)> Acesso em: 10 out. 2015.

DRAGO. **Telecatch**: Almanaque da Luta Livre. São Paulo: Vozes, 2007.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. (org). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2009.

ESPINOZA, Luis Enrique Garcia; GOVEA, Olvera Gerardo Adrián Olvera; ESPINOSA, Eduardo Guevara; SÁNCHEZ, Hernández Erick Hernández Uriel. **La Lucha Libre Actual en México**: El Mejor Espectáculo Deportivo en México y la Mejor del Orbe. 59 f. Trabalho apresentado como requisito parcial para aprovação na Disciplina Métodos de Investigación II, Facultad de Estudios Superiores Aragón, Licenciatura em Comunicación y Periodismo da Universidad Nacional Autónoma de México. 2009a. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/academica/lucha-libre-2772572>> Acesso em: 12 out. 2014.

\_\_\_\_\_. **La Lucha Libre Actual en México**: El Mejor Espectáculo Deportivo en México y la Mejor del Orbe. 66 f. Trabalho apresentado como requisito parcial para aprovação na Disciplina Métodos de Investigación II, Facultad de Estudios Superiores Aragón, Licenciatura em Comunicación y Periodismo da Universidad Nacional Autónoma de México. 2009b. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/academica/lucha-libre-mexicana>> Acesso em: 12 out. 2014.

FARACO, Mariana; MAIA, Humberto. **Os bons de briga**: A história do vale-tudo brasileiro. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Multifoco, 2009.

FILHO, Álvaro Melo et al. **Repensando o esporte brasileiro**. Manuel Gomes Tubino (org.). São Paulo: Ibrasa, 1988.

FOUCAULT, Michel. **A Hermenêutica do Sujeito**. 2ª. ed. Trad. Márcio Alves da Fonseca, Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FORD, Sam. **Grappling With Scholarship on Pro Wrestling**: Comparative Media Studies Inside the Ring. 118 f. Tese (Doutorado em Estudos Comparativos da Mídia) – Western Kentucky University, Kentucky, 2005. Disponível em: <[http://digitalcommons.wku.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1013&context=stu\\_hon\\_theses](http://digitalcommons.wku.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1013&context=stu_hon_theses)> Acesso em: 21 mar. 2014.

GLADMAN, George. **Defensa personal**: con um apêndice de Lucha Libre (Catch as catch can). 2ª. ed. Sintet, Barcelona: Ronda Universidad, 1959.

HELAL, Ronaldo. **O que é Sociologia do Esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

HOFFMANN C, Carlos. **Lucha Libre**. México: Editorial Olimpo, 1976.

JENKINS, H. "Never trust a snake": WWF wrestling as masculine melodrama. In: SAMMOND, Nicholas. **Steel chair to the head**. Durham: Duke University Press, 2005. Disponível em: <<http://sites.middlebury.edu/soan191/files/2013/08/JenkinsWWF.pdf>> Acesso em: 20 set. 2015.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. São Paulo: Atlas. 2007.

LEVERETTE, Marc. Television Myth and the Diachronic Cultural Hero: Wrestling with Wrestlin. In: ANNUAL INTERNATIONAL COMMUNICATION ASSOCIATION. 2009, New York City. **Anais...** New York City: International Communication Association, 2009. p. 5-25. Disponível em: <[http://www.allacademic.com/meta/p12204\\_index.html](http://www.allacademic.com/meta/p12204_index.html)> Acesso em: 15 jun. 2014.

LIPSCOMB III, William P. **The Operational Aesthetic in the Performance of Professional Wrestling**. 2005. 217 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Graduate Faculty of the Louisiana State University, Louisiana, 2005. Disponível em: <<http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-01252005-152153/>> Acesso em: 27 abr. 2013.

LLERANDI, Alejandra Carolina Santamaria. "Nada de circo, mucha maroma y algo de teatro", Masculinidad en la Lucha Libre. In: III ENCUESTRO DE ESCRITORES SOBRE DISIDENCIA SEXUAL E IDENTIDADES SEXO-GENERICAS, 3. 2006. Xalapa. **Anais...** Xalapa: CONAPRED, 2006. Disponível em: <<http://portal.uacm.edu.mx/LinkClick.aspx?fileticket=aiXOIzOJ1Pg%3D&tabid=2322>> Acesso em: 21 mar. 2014.

LOADMAN, A. "Ask him, referee!" Sport as Theatre. Wrestling in Romsey. **Soundings**. Reino Unido. v. 13, p. 172–181, nov. 1999. Disponível em: <<https://www.lwbooks.co.uk/soundings/13/ask-him-referee-wrestling-in-romsey>> Acesso em: 20 mar 2014.

LUKSIC, Gasper. **Fenomen Pro Wrestlinga**. 2003. 61 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Univerza V Ljubljani, Ljubljani, 2003. Disponível em: <<http://dk.fdv.uni-lj.si/diplomska/pdfs/luksic-gasper.pdf>> Acesso em: 21 mar. 2014.

MAGUIRE, Bredan. American Professional Wrestling: Evolution, Content, and Popular Appeal. In: **Sociological Spectrum**: Mid-South Sociological Association, Illinois, v. 25, n. 2, p. 155-176, ago, 2006. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02732170590883960#preview>> Acesso em: 16 mar. 2014.

MAZER, Sharon. **Professional Wrestling**: sport and spectacle. Mississippi: University Press of Mississippi. 1998.

MORAES, Roque. Análise de conteúdo. In: **Revista Educação**, v. 22, n. 37, p. 7-32, Porto Alegre: 1999. Disponível em:  
<[http://cliente.argo.com.br/~mgos/analise\\_de\\_conteudo\\_moraes.html](http://cliente.argo.com.br/~mgos/analise_de_conteudo_moraes.html)> Acesso em: 28 set. 2015.

NEVES, José Luís. Pesquisa Qualitativa – Características, usos e possibilidades. In: **Caderno de pesquisas em administração**, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 1-5, 1996. Disponível em:  
<[http://www.unisc.br/portal/upload/com\\_arquivo/pesquisa\\_qualitativa\\_caracteristicas\\_usos\\_e\\_possibilidades.pdf](http://www.unisc.br/portal/upload/com_arquivo/pesquisa_qualitativa_caracteristicas_usos_e_possibilidades.pdf)> Acesso em: 28 set. 2015.

NEVITT, Lucy. Popular Entertainments and the Spectacle of Bleeding. In: **Popular Entertainment Studies**, Austrália. v. 1, Issue 2, p.78-92, 2010. Disponível em:  
<<https://novaojs.newcastle.edu.au/ojs/index.php/pes/article/view/18/17>> Acesso em: 17 out. 2014.

NOVAES, Joana de Vilhena. Eu Quero Ver Sangue! In: **Revista Grandes Temas do Conhecimento - PSICOLOGIA**, n. 12, p. 44-49. São Paulo: Mythos Editora. 2014.

PASSOS, Daniela de Alencar. Os Artistas do Ringue: Memórias do Telecatch Curitibano. ANAIS DO XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA ANPUH: CONHECIMENTO HISTÓRICO E DIÁLOGO SOCIAL, 2013, Natal. **Anais...** Natal: ANPUH, 2013. Disponível em:  
<[http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anaais/27/1364944312\\_ARQUIVO\\_ARTIGOtelecatchDANIELLAPASSOS.pdf](http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anaais/27/1364944312_ARQUIVO_ARTIGOtelecatchDANIELLAPASSOS.pdf)> Acesso em: 15 jun. 2014.

PERNIOLA, Mario. Cena e Violência. In: Adauto Novaes (org.) **Muito Além do Espetáculo**. São Paulo: Senac. 2005.

PIZZANI, Luciana et al. A arte da pesquisa bibliográfica na busca de conhecimento. In: **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v.10, n.1, p. 53-66, jul./dez. 2012. Disponível em: <<http://goo.gl/ebs0kH>> Acesso em: 01 maio 2014.

POLIAKOFF, Michael. **Combat sports in ancient world**: competition, violence, and culture. New Haven: Yale University, 1989.

PORTER, Nicholas. **The Dark Carnival**: the construction and performance of race in american professional wrestling. 125 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Graduate College of Bowling Green State University. Toledo, Ohio. 2011. Disponível em:  
<[https://etd.ohiolink.edu/!etd.send\\_file?accession=bgsu1308331340&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=bgsu1308331340&disposition=inline)> Acesso em: 05 nov. 2014.

RAMESAR, Jason M. Media. **Framing of the Double-Murder Suicide of World Wrestling Entertainment Star Chris Benoit**. 2014. 90 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – College of Communications, Pennsylvania State University, Pennsylvania. 2014. Disponível em:  
<[https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB8QFjAA&url=https%3A%2F%2Fetd.libraries.psu.edu%2Fpaper%2F21461%2F22038&ei=gI1KVPK5FNCVgwSsjIGoBQ&usg=AFQjCNEG7ds1q8r\\_iXRsmhi4uhHP3p4kiw&sig2=A77JMrG45bhuUaUZcBkP6Q](https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB8QFjAA&url=https%3A%2F%2Fetd.libraries.psu.edu%2Fpaper%2F21461%2F22038&ei=gI1KVPK5FNCVgwSsjIGoBQ&usg=AFQjCNEG7ds1q8r_iXRsmhi4uhHP3p4kiw&sig2=A77JMrG45bhuUaUZcBkP6Q)> Acesso em: 23 out. 2014.

RAMOS, Roberto. **Futebol**: Ideologia do Poder. Petropolis: Vozes, 1984.

RINEHART, Robert E. **Players All: performances in contemporary sport**. Indiana: Indiana University Press. 1998.

ROSSETTI, Regina. Categorias de inovação para os estudos em Comunicação. In: **Comunicação & Inovação** – Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação da USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul (SP) - Brasil, São Caetano do Sul, v. 14, n. 27, jul-dez 2013, p. 63-72. Disponível em: <[http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista\\_comunicacao\\_inovacao/article/view/2262](http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/2262)> Acesso em: 03 nov. 2015.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie et al. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. In: **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, v. 1, n. 1, p. 1-15, [S.l.]: 2009.

Disponível em:

<[http://www.unisc.br/portal/upload/com\\_arquivo/pesquisa\\_documental\\_pistas\\_teoricas\\_e\\_metodologicas.pdf](http://www.unisc.br/portal/upload/com_arquivo/pesquisa_documental_pistas_teoricas_e_metodologicas.pdf)> Acesso em: 03 dez. 2014.

SMITH, R. Tyson. Passion Work: The Joint Production of Emotional Labor in Professional Wrestling. In: **Social Psychology Quarterly**. Canadá, v. 71, n. 2, p. 157-176, 2008.

Disponível em: <<http://spq.sagepub.com/content/71/2/157.full.pdf+html>> Acesso em: 29 out. 2014.

SOULLIERE, Danielle M. Wrestling with Masculinity: Messages about Manhood in the WWE. In: **Revista Sex Roles: Springer Science + Business Media**, Alemanha: 2006.

STUBBS: Ray. **O Livro dos Esportes** – Os esportes, as regras, as táticas, as técnicas. Trad. Alexandre Tuche, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

THOMPSON, Lee A. Professional wrestling in Japan: Media and Message. In: ANNUALS OF HUMAN SCIENCES 1987, Osaka. **Anais...** Osaka: Osaka University, 1987. Disponível em: <<http://irs.sagepub.com/content/21/1/65.full.pdf+html>> Acesso em: 17 out. 2014.

TUBINO, Manuel José Gomes. **O que é esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

VILLARREAL, Héctor. Simulacro, Catarsis y Espectáculo Mediático en la Lucha Libre. In: **Razón y Palabra: Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación**. México, n. 69, 2009. Disponível em:

<<http://www.razonypalabra.org.mx/SIMULACRO%20CATARSIS%20Y%20ESPECTACULO%20MEDIATICO%20EN%20LA%20LUCHA%20LIBRE.pdf>> Acesso em: 20 maio 2014.

WALTON, Laura Richardson. WILLIAMS, Kevin D. World Wrestling Entertainment Responds to the Chris Benoit Tragedy: A Case Study. In: **International Journal of Sport Communication**, Mississippi, v. 4, p. 99-114, 2011. Disponível em:

<<http://www.humankinetics.com/AcuCustom/Sitename/Documents/DocumentItem/07%20Walton%20IJSC%204-1%2099-114.pdf>> Acesso em: 28 set. 2015.

## Pesquisa Documental

“A Farsa do Telecatch”. In: **Veja**, São Paulo, n. 31, p. 64, abril. 1969.

"Aiming higher: Vince McMahon built the world's largest sports entertainment company, and still, he isn't satisfied. (Raw 10th W Anniversary)". In: **Broadcasting & Cable**. [S.l.]: 2003. Disponível em:

<<http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA98335811&v=2.1&u=capes&it=r&p=AONE&sw=w&asid=8896e4e805920eb401ce26a06469775d>>. Acesso em: 09 abr. 2015.

Arnold Schwarzenegger – Wrestlers Mania: Arnold and sports entertainment make a good tag team. In: **Muscle & Fitness**. [S.l.]: 2014. Disponível em:

<<http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA392570696&v=2.1&u=capes&it=r&p=AO NE&sw=w&asid=a372237c1241dd7e732e2ddaf26e4c9d>>. Acesso em: 09 abr. 2015.

FUEGO EN EL RING. [S.l.]: 2006. Disponível em:

<[http://www.fuegoenelring.com/hl\\_antecedentes.php](http://www.fuegoenelring.com/hl_antecedentes.php)> Acesso em: 09 jul. 2014.

GLADIATORIUM. [S.l.]: 2014. Disponível

em:<<http://www.gladiatorium.com.br/2014/03/06/catch-as-catch-can-na-origem-da-luta-livre-brasileira-primeira-chegada-ao-brazil/>> Acesso em: 21 mar. 2014.

LAWAGNERMANIA. [S.l.]: 2010. Disponível em:

<<https://lawagnermania.wordpress.com/2010/09/22/felicidades-al-cmlt-en-su-77-aniversario/>> Acesso em: 01 out. 2014.

MAKER, Elizabeth. O lado mais suave de Wrestling do Showman Extraordinaire. In: **New York Times**. Nova York: 2008. Disponível em:

<<http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA175781342&v=2.1&u=capes&it=r&p=AO NE&sw=w&asid=bed49fd66f4d8dcfcf3c0b7a1fe95b01>>. Acesso em: 09 abr. 2015.

MARSHALL, Leandro. **Métodos de abordagem e de procedimento**. [S.l.]: 2008.

Disponível em: <https://leandromarshall.files.wordpress.com/2008/02/mc3a9todos.pdf>. Acesso em: 03 dez. 2014.

MONTEIRO, Diogo. Por que o Futebol. In: **Revista Raiz**. n. 5, p. 24 - 35, jun. São Paulo: 2006.

## Entrevistas

ALBUQUERQUE, Dave Barros. Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe EWF. Sapucaia do Sul: 30 out. 2014.

ALCAIDE, Fernando. Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe Acrobatas do Ring. Sete Barras: 20 ago. 2015.

AS BLAZE, Leon Henrique "As Blaze". Entrevista concedida ao pesquisador na sede da equipe CFW. Ribeirão Pires: 14 set. 2014. (16'30") Gravação em áudio.

AS CRACK, Fidel Carlos "As Crack". Entrevista concedida ao pesquisador na sede da equipe CFW. Ribeirão Pires: 14 set. 2014. (16'30") Gravação em áudio.

BOB, Bob Júnior. Entrevista concedida ao pesquisador na sede da equipe BWF. São Paulo: 24 jun. 2013. (11') Gravação de vídeo.

BOB RAMIREZ, Emerson "Bob Ramirez". Entrevista concedida ao pesquisador na sede da equipe CFW. Ribeirão Pires: 14 set. 2014. (16' 30") Gravação em áudio.

FERREIRA, Elton. Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe TWF. Caruaru: 8 set. 2014.

JOÃO, João Marcos. Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe CWL. São Vicente: 11 set. 2014.

MONTANHA, Ronaldo Gonçalves "Homem Montanha". Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe Reis do Ringue. Taubaté: 08 set. 2015.

NINO, Gerson Xavier de Paiva "Nino Mercury". Entrevista concedida ao pesquisador na academia Gigantes do Ringue. São Paulo: 21 jun. 2015. (36') Gravação em áudio.

RAYMON, Christian Kauê Rabello dos Santos "Raymon". Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe BWA. Osório: 30 nov. 2014.

RUSHER, Eduardo Goulart "Rusher". Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe SWU. Porto Alegre: 12 set. 2014.

SERDAN, Antônio Carlos Aquino "Michel Serdan". Entrevista concedida ao pesquisador na academia Gigantes do Ringue. São Paulo: 13 fev. 2014. (30") Gravação em áudio.

TROVÃO, Aparecido da Hora Freita "Trovão". Entrevista concedida ao pesquisador na residência do entrevistado. São Paulo: 13 out. 2014. (43') Gravação em áudio.

TYTAN, José Thiago Brito "Tytan". Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe FILL. Rio de Janeiro: 15 set. 2014.

WOLF, Cristian Erivelton Vieira Neves "Chris Wolf". Entrevista concedida ao pesquisador via e-mail da equipe PWC. Curitiba: 04 set. 2015.

## Referências dos Documentários

**OS MESTRES DO RINGUE.** Episódio 1 – O começo. Produção da TV RBS – filiada Globo. Rio Grande do Sul: TV RBS, 2013. 4 episódios (15 min em média), documentário, son, color. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/rs/rbstvrs/curtasgauchos/videos/t/mestres-do-ringue/v/assista-ao-primeiro-episodio-da-serie-mestres-do-ringue/2448954/>> Acesso em: 11 out. 2014.

\_\_\_\_\_. Episódio 2 – Os Lutadores. Produção da TV RBS – filiada Globo. Rio Grande do Sul: TV RBS, 2013. 4 episódios (15 min em média), documentário, son, color. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/rs/rbstvrs/curtasgauchos/videos/t/mestres-do-ringue/v/veja-os-lutadores-da-serie-mestres-do-ringue-do-curtas-gauchos/2462224/>> Acesso em: 11 out. 2014.

\_\_\_\_\_. Episódio 3 – De volta à estrada. Produção da TV RBS – filiada Globo. Rio Grande do Sul: TV RBS, 2013. 4 episódios (15 min em média), documentário, son, color. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/rs/rbstvrs/curtasgauchos/videos/t/mestres-do-ringue/v/veja-o-terceiro-programa-da-serie-mestres-do-ringue/2473072/>> Acesso em: 11 out. 2014.

\_\_\_\_\_. Episódio 4 – Nos dias de hoje. Produção da TV RBS – filiada Globo. Rio Grande do Sul: TV RBS, 2013. 4 episódios (15 min em média), documentário, son, color. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/rs/rbstvrs/curtasgauchos/videos/t/mestres-do-ringue/v/veja-nos-dias-de-hoje-da-serie-mestres-do-ringue-do-curtas-gauchos/2500801/>> Acesso em: 11 out. 2014.